SONDERHEFT 21 ÖS 100,-/sfr. 14,- Lit. 12000/hfl 18,-/dkr. 72,- DM 14,-

HAPPY-COMPUTER
4. SPIELE-SONDERHEFT

HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DAS GROSSE HEIMCOMPUTER-MAGAZIN

SPIELE-TESTS

Spannung am Joystick

Tests der neuen Action- und Sport-Spiele

Spiele fürs Köpfchen

Faszinierende Simulationen, Adventures und Rollenspiele

Spiele-Tips

- ★ Gunship
- ★ The Bard's Tale I&II
- ★ Infocom und viele mehr

Die neuen Videospiele



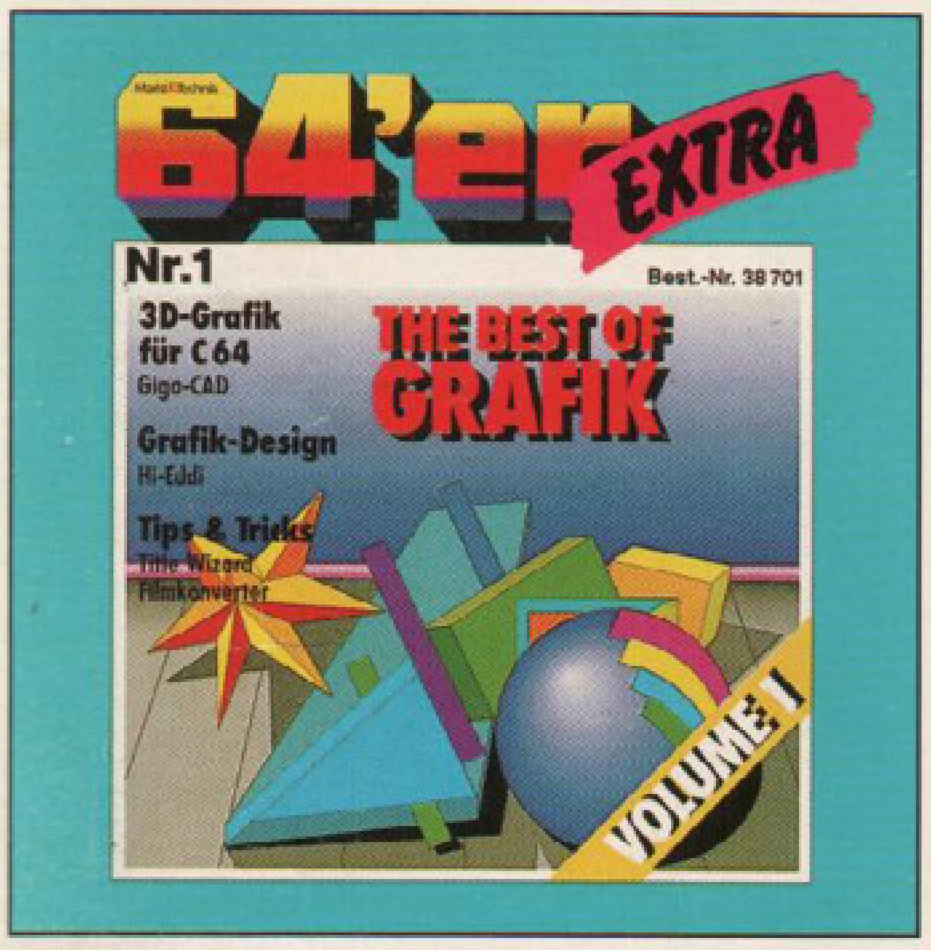
In Zusammenarbeit mit 64'er

Markt&Technik

64'er EXTRA

Software der Extra-Klasse

Ab sofort kommen alle Besitzer eines C64 und C128 in den Genuß unschlagbarer Software. Mit unserer neuen Produkt-Reihe 64'er-EXTRA erhalten Sie brandaktuelle Top-Programme zu den beliebtesten Themen: Super-Spiele, Tools, Anwendungen sowie Best-of-Pakete. Mit jedem Software-Paket wird ein Bedienungshandbuch für alle Programme mitgeliefert. Sie erhalten so das beste und interessanteste Werkzeug für Ihren Computer und können es sofort einsetzen.







Best of Grafik Vol. 1

Giga-CAD Unschlagbare 3D-Konstruktion auf dem C 64 · ***Hi-Eddi*** Das Super-Zeichen- und Malprogramm · ***Title Wizard*** Giga-CAD-Filme für eigene Vorspänne · ***Pic-Loader*** Verwenden Sie Hi-Eddi-Grafiken für eigene Programme · ***Hi-Maus*** Maus-Treiber für Hi-Eddi · ***Hi-Spiegel*** Spiegeln Sie beliebige Ausschnitte einer Grafik · ***Filmconverter*** Giga-Cad-Filme können mit diesem Programm in das Hi-Eddi-Format umgewandelt werden · ***Druckeranpassungen für Hi-Eddi:*** Printer/Plotter VC 1520, MPS-801/802/803, Seikosha GP 700VC, Star NL-10, Commodore-Plotter VC 1520, C.Itoh-8510, C.Itoh Riteman C+
1 Programmdiskette für C 64/ C 128
1 Demonstrationsdiskette für Giga-CAD
Best.-Nr. 38701 sFr 44,90/öS 499,-* **DM 49,90***

Best of Grafik Vol. 2

Grafik 2000 43 neue Grafikbefehle für Ihren C 64 · ***Provic 64*** 32 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm · ***Grafic-Calc*** Professionelle Business-Grafik – vom Säulen- zum Kuchendiagramm · ***3D-Grafik-Master*** Drehen dreidimensionaler Körper in Echtzeit · ***MPS-Support*** Profi-Auflösung für MPS-Drucker · ***Epson-Support*** Grafik-Befehlserweiterung für Ihren Drucker · ***Scroll-Machine*** Ruckfreie Scroll-Routine zum Einbinden in eigene Spiele · ***Pseudo-Scroll*** Eine Routine, mit der Sie Bewegung ins Spiel bringen · ***Fractal-Berge*** Bizarre Landschaften aus dem Computer · ***Grafik-Wandler*** Rechnet Hires-Grafiken in Lores-Bilder um · ***Lores zu Hires*** Transportiert Textbildschirme in hochauflösende Grafik · ***Pic-Loader*** Grafikdieb für Printshop und Printmaster · ***Hardmaker*** Raubt und druckt Zeichensätze und Hires-Grafiken aus professionellen Programmen · ***Hardcopy-Routinen*** Super-Treiber für MPS 801, Epson, VC 1520 und CP-80X
1 Diskette für C 64/ C 128
Best.-Nr. 38702 sFr 34,90/öS 399,-* **DM 39,90***

Best of Grafik Vol. 3

Hires-Master Die wohl schnellste Grafikerweiterung · ***Sprite + Grafik-Basic*** Mehr als 100 neue Befehle für Ihren C 64 · ***3D-Schach-Grafik*** Tolle Befehle zur Schachprogrammierung · ***IRQ-Basic*** Grafik und Musik im Interrupt · ***Game-Basic*** Neue Befehle zur Programmierung von Spielen · ***Kudi 64*** Mathematische Funktionen grafisch dargestellt · ***Shapes 64*** Bringen Sie Bewegung ins Bild · ***Apfelmännchen*** Bilder aus einer anderen Dimension · ***3D-Movie-Maker*** Trickfilme in der vierten Dimension · ***Chartset-Master*** Zeichensatzgenerator mit über 100 Befehlen · ***Graphic-Art*** Editor als Antwort auf das Sprite-Problem · ***Super-Hardcopy*** Unschlagbare Druckqualität für Epson-Drucker · ***Epson-Plotter*** Matrixdrucker simuliert Plotter · ***Hardcopy-Programme*** für Epson-Drucker, Star SG-10, MPS 801/802/803
1 Diskette für C 64/ C 128
Best.-Nr. 38703 sFr 34,90/öS 399,-* **DM 39,90***

In Vorbereitung:

Adventure-Pack Vol. 1

Robox

Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure
Der Herrscher eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben - in einem Körper ohne Seele. Aus dieser Kombination, halb Roboter und halb Mensch, halb lebend und halb tot, die Robox genannt wurde, enstand der Haß auf alles Lebende. Er befahl daher seiner Roboter-Armee, sämtliches Leben des Universums zu vernichten. Ihre Aufgabe ist es, zu Robox zu gelangen und ihn unschädlich zu machen, um die Erde vor Ihrem sonst sicheren Tod zu bewahren. Wie Sie dies tun, bleibt Ihnen überlassen.

Scotland Yard

Spannendes Kriminal-Adventure
Begeben Sie sich auf spannende Verbrecherjagd in das London des 19. Jahrhunderts, und lassen Sie sich engagieren bei Scotland Yard. Verhören Sie Tatverdächtige, prüfen Sie deren Alibis und verfolgen Sie die Spuren zurück zum Täter. Als Belohnung für die Lösung der zehn ungeklärten Fälle wartet Ihre Beförderung zum Oberinspektor.
Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruieren Sie weitere Verbrechen und geben damit Ihren Freunden harte Nüsse zu knacken.
3 Disketten (beidseitig bespielt) für den C 64/ C 128
Best.-Nr. 38704 sFr 24,90/öS 299,-* **DM 29,90***

BESUCHEN SIE MARKT&TECHNIK AUF FOLGENDEN MESSEN:

Buchmesse '87	Systems '87	Productronica
Frankfurt	München	'87 München
6.–12.10.87,	18.–23.10.87,	10.–14.11.87,
Halle 6,	Halle 9,	Halle 5,
Stand 447/B434	Stand A8/B5	Stand 5B28

Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Dieses Markt&Technik-Softwareprodukt erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser in Computer-Fachgeschäften oder im Buchhandel. Wenn Sie direkt beim Verlag bestellen wollen: gegen Vorauskasse durch Verrechnungsscheck oder mit der eingedruckten Zahlkarte.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

708267

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0.

Spielespaß mit Power-Tests



Examine PC

Der PC hat eine Tastatur, zwei Diskettenlaufwerke und einen Monitor. Die Laufwerke scheuern schon verdächtig, aber ansonsten scheint er funktionsfähig zu sein. Der PC ist ausgeschaltet.

Turn on PC

Der PC braucht ein paar Sekunden, doch dann bootet er vom linken Diskettenlaufwerk. Nach einigen Augenblicken erscheint eine Textverarbeitung auf dem Bildschirm.

Write »Einleitung für das 4. Spiele-Sonderheft«

Dir fällt nichts ein.

Wait

Zeit vergeht. Dir fällt immer noch nichts ein.

Look through the window

Du siehst die Skyline von Haar bei München. Dir fällt immer noch nichts ein.

Look

Du befindest Dich in Deinem Büro in der Happy-Computer-Redaktion und sitzt an einem eingeschalteten PC. Der Bildschirm des PC ist leer. Boris und Anatol sind auch hier.

Examine Boris

Er trägt eine blaue »Doc Bobo«-Mütze und ein Boborola-T-Shirt. Er ist gerade damit beschäftigt, einen neuen High Score bei »Star Killer« aufzustellen. Sein Joystick knirscht bedenklich.

Ask Boris about »4. Spiele-Sonderheft«

Boris blickt kurz auf und überlegt einen Moment. Dann sagt er: »Das weißt du doch! In erster Linie gibt es jede Menge Tests von aktuellen Computerspielen, die nach den wichtigsten Genres unterteilt sind. Jedes Programm wird ausführlich beschrieben und kritisch analysiert. Zwei Bildschirmfotos pro Test sind auch dabei. Es gibt auch jede Menge Spiele-Tips bei "Hallo Freaks", aber da kann dir Anatol mehr sagen.«

Wait

Zeit vergeht. Anatol betritt das Zimmer.

Anatol, tell me about »Hallo Freaks«

Anatol sagt: »Diesmal haben wir über 20 Seiten mit Tips zu schweren Spielen. Es müßte eigentlich für jeden etwas dabei sein. Besonders ausführliche Hilfen gibt es für das Adventure "Hollywood Hijinx". Simulations-Fans werden sich über die "Gunship"-Tips von Wild Bill Stealey freuen. Karten gibt es unter anderem zu "The Last Ninja", "Aliens", "Mercenary: Second City" und "The Bard's Tale". Fans dieses Rollenspiels werden die Karten zu den fünf biestigen Levels von Mangar's Towers besonders interessieren. Aber es gibt natürlich auch zu anderen Spielen Tips. Am besten mal im "Hallo Freaks"-Teil nachschlagen.«

Wait

Zeit vergeht. Anatol verläßt das Zimmer. Boris' Joystick gibt 10 Punkte vor dem neuen High Score mit einem traurigen »Knarz!« seinen Geist auf. Gregor und Martin betreten das Zimmer.

Ask Gregor about computers

Gregor sagt: »Oh, im neuen Spiele-Sonderheft werden die populärsten Computer alle bedient. Der C64 ist wieder gut vertreten, und es gibt schon eine Menge Spiele für Atari ST und Amiga. Schneider CPC, Atari XL und MS-DOS-PCs mischen auch mit. Dazu kommen die Videospiel-Konsolen.«

Martin, tell me about »Videospiele«

Martin sagt: »In dieser Ausgabe stellen wir Module für das Sega Master-System und das Nintendo Entertainment System vor. Darunter befinden sich brandheiße Titel wie »Out Run« und »Super Mario Bros.«

Boris sagt: »Was macht eigentlich die Einleitung? Ist dir endlich was eingefallen?«

Boris, no

Boris sagt: »Sicher? Schau dir mal deinen PC an.«

Examine PC

Der PC hat eine Tastatur, zwei Diskettenlaufwerke und einen Monitor. Der PC ist eingeschaltet. Auf dem Monitor kann man einen Text lesen.

Anatol sagt: »Deine Einleitung liest sich etwas komisch. Wohl zuviel Adventures in letzter Zeit gespielt?«

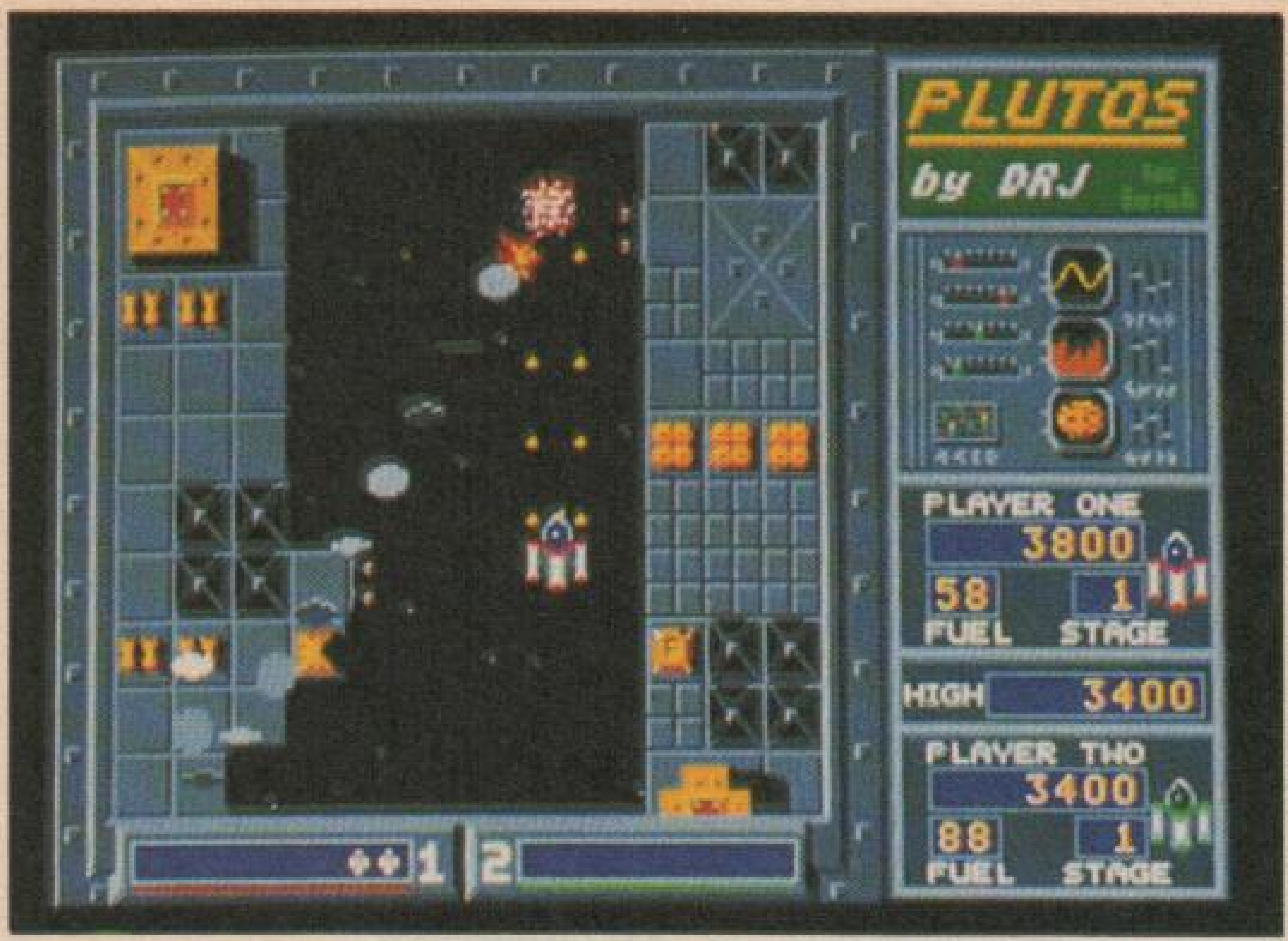
Aber jetzt mal ganz ernsthaft:

Wir freuen uns sehr, daß Sie bei unserem neuen Spieletest-Sonderheft mit von der Partie sind. Unser »Einstieg-Adventure« hat Ihnen im wesentlichen schon verraten, was Sie auf den nächsten Seiten erwartet.

Nach Erscheinen unseres letzten Spiele-Sonderhefts vor fünf Monaten erreichten uns viele Zuschriften. Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen präsentieren wir in einem Rückblick. Ein Artikel, in dem unser Bewertungs-System erklärt und die fünf Tester vorgestellt werden, darf auch nicht fehlen.

Wir würden uns sehr freuen, von Ihnen zu erfahren, wie Ihnen dieses Sonderheft gefällt. Mit Ihren Anregungen und Vorschlägen wirken Sie an der Gestaltung unseres nächsten Spiele-Bonbons mit – und das kommt bestimmt! (hl)

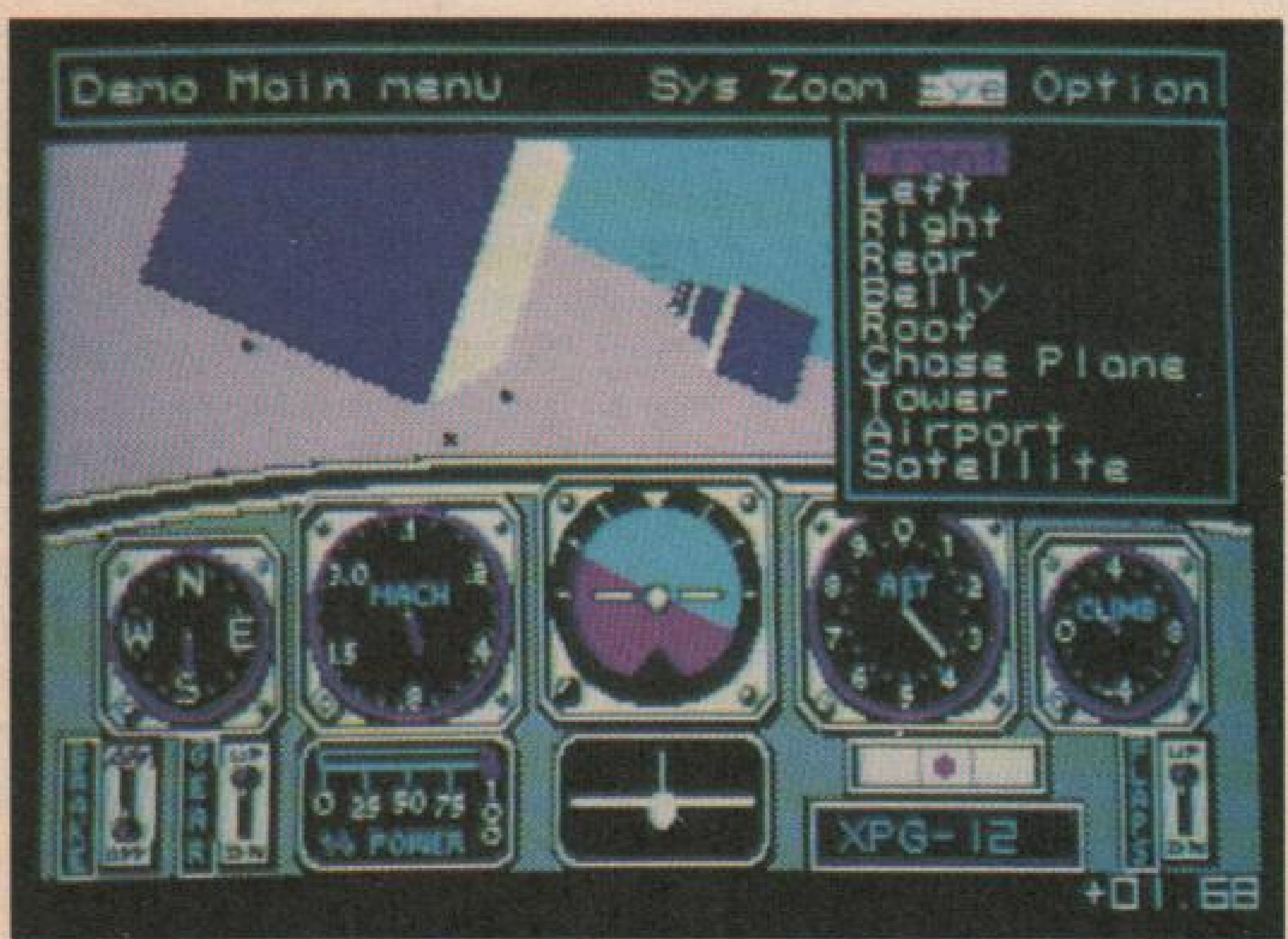
Inhalt



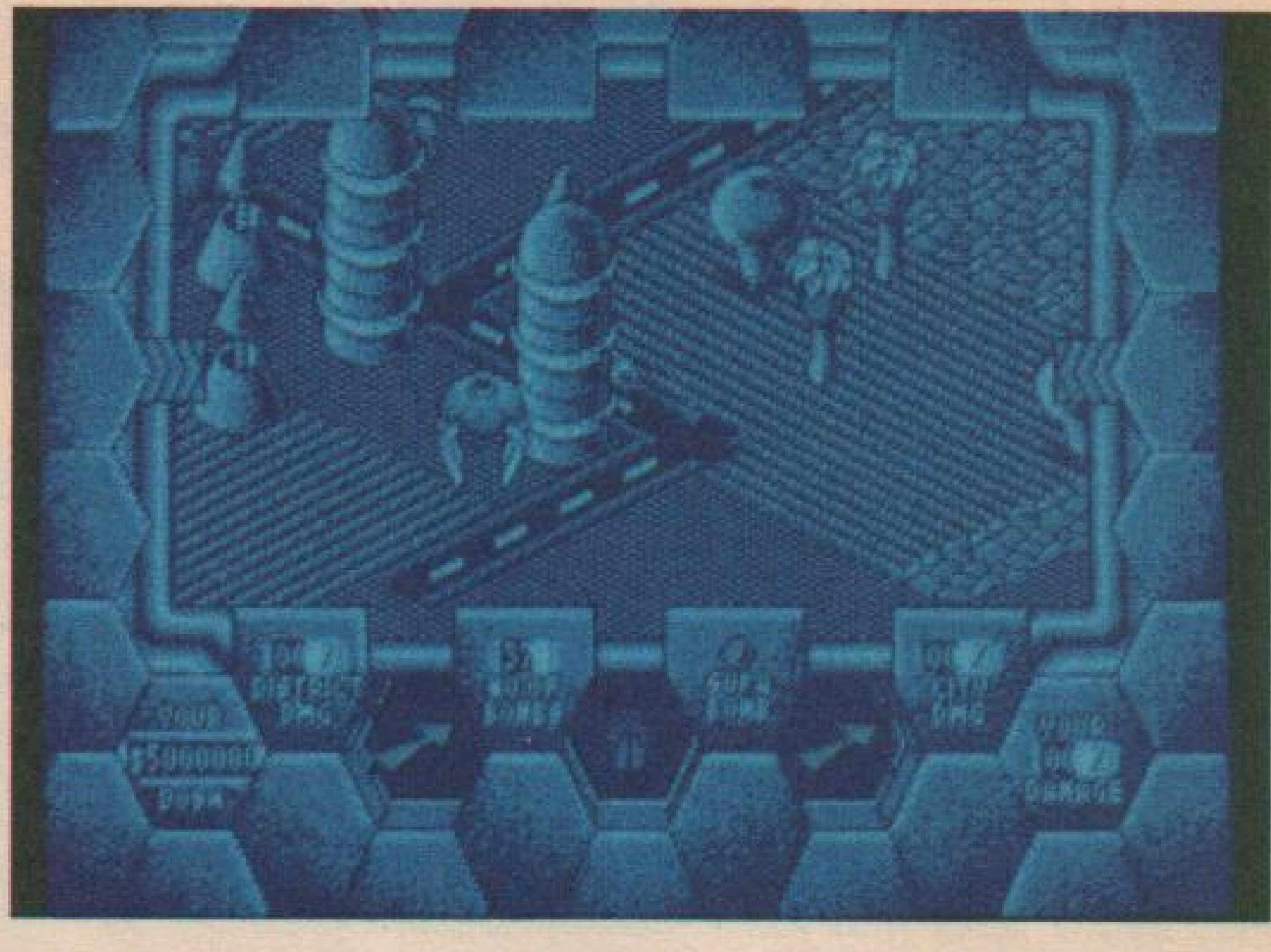
Im Weltraum fliegen wieder mal die Fetzen: Action-Spiele stehen weiter hoch in der Gunst der Computer-Fans. Bei »Plutos« dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig ballern. Tapfere Joystick-Helden müssen nicht einsam sein. 15



Das herausragende Sportspiel der letzten Monate ist »California Games«. Es stammt vom selben Softwarehaus wie die Klassiker »Winter Games« und »World Games«. Sechs ungewöhnliche Disziplinen wie Surfen sorgen hier für Spielespaß. 49



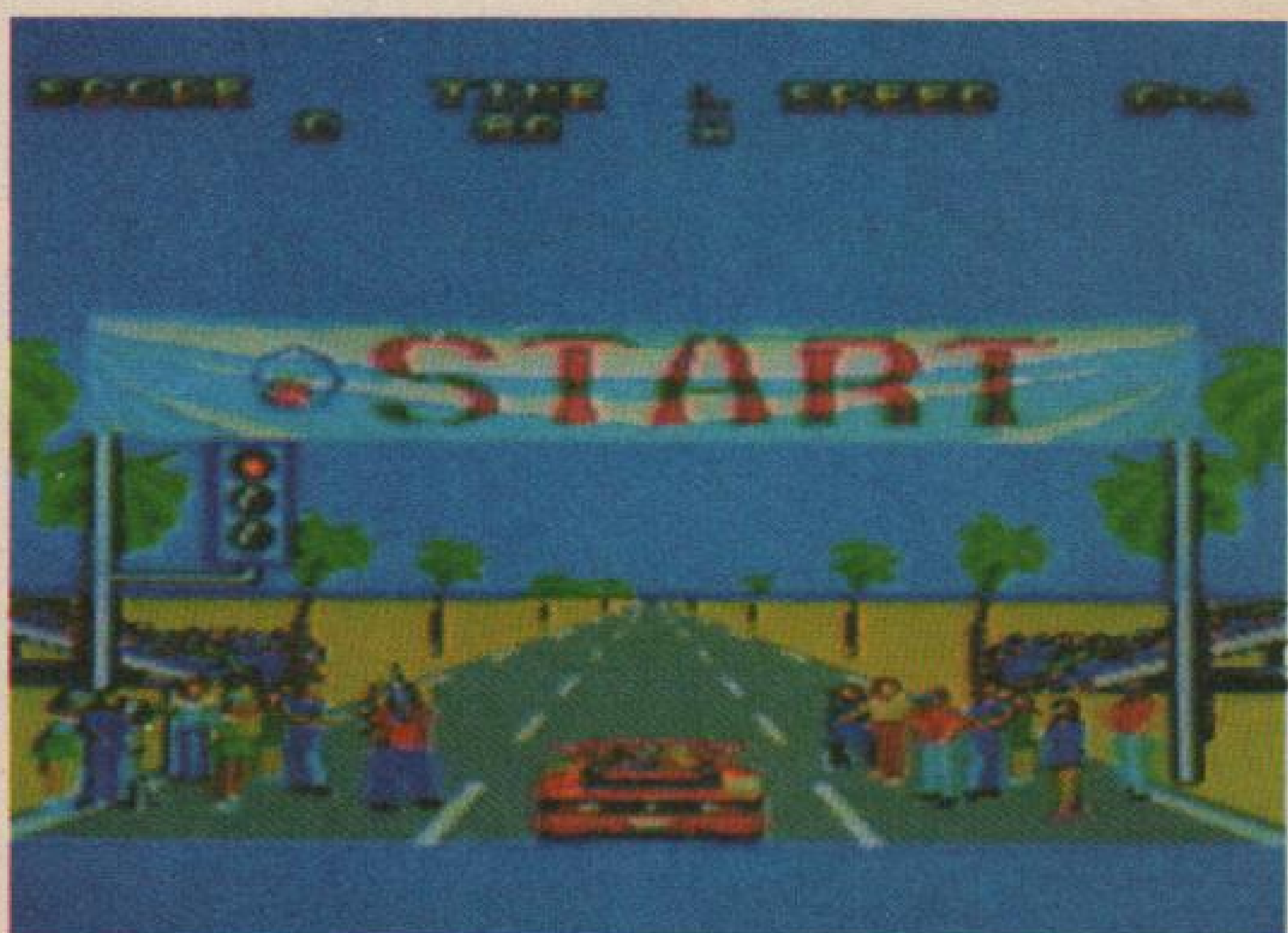
Ein Höhepunkt unseres Simulations-Teils ist »Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer«, das unter Mitwirkung des amerikanischen Fliegerhelden entstand. Andere Programme versetzen Sie an Bord eines U-Boots oder eines Rennwagens. 73



Pfui Spinne! Mit ekligen Insekten-Invasoren müssen Sie sich bei »Amaurote« herumschlagen, einem von zahlreichen gelungenen Billigspielen. Für wenig Geld werden Programme aus allen Genres angeboten. 83



Weltpolitik für jedermann – Fingerspitzengefühl ist gefragt: Beweisen Sie Ihr diplomatisches Geschick beim Supermächte-Strategiespiel »Balance of Power«, das wir in der »Rest der Welt«-Rubrik vorstellen. 96



Die Videospiele-Software wird immer besser. Wir testen die neuen Programme für die Konsolen von Sega und Nintendo. Im Bild ist die Umsetzung des Spielautomaten-Bestsellers »Out Run« für das Master-System zu sehen. 105

So bewerten wir bei den Spiele-Tests

In diesem Sonderheft bewerten wir jede Menge Computerspiele. Wie und nach welchen Kriterien, verrät dieser Artikel.

Unser 4. Spiele-Sonderheft ist zu einem Großteil wieder den Tests von aktuellen Programmen gewidmet. Jedes Spiel wird von uns eine Seite lang gründlich in die Mangel genommen. Wie das im einzelnen aussieht, und nach welchen Kriterien wir die Programme beurteilen, könnt ihr auf dieser Seite lesen.

Den Kasten mit den Punktewertungen werden viele Leser schon aus unserer Stammzeitschrift Happy-Computer und aus den letzten Spiele-Sonderheften kennen. Hier gibt es drei Kategorien: »Grafik«, »Sound & Musik« und die »Happy-Wertung«.

Unter Grafik fallen Aspekte wie Animation, Farbwahl, Scrolling, Benutzung von Sprites etc. Bei Sound & Musik achten wir auf Titelmusik und Effekte während des Spiels. Die abschließende Happy-Wertung ist die wichtigste Kategorie. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie gut es insgesamt ist. Grafik und Sound werden bei der Gesamtwertung mitberücksichtigt. Es gibt aber auch Spiele, die keinerlei Bilder und Musik verwenden, aber trotzdem eine gute Gesamtwertung bekommen (zum Beispiel Infocom-Textadventures). Der springende Punkt bei der Happy-Wertung ist die wichtige Frage, wieviel Spaß das Spiel macht und ob es lange genug motiviert.

Von 0 auf 100

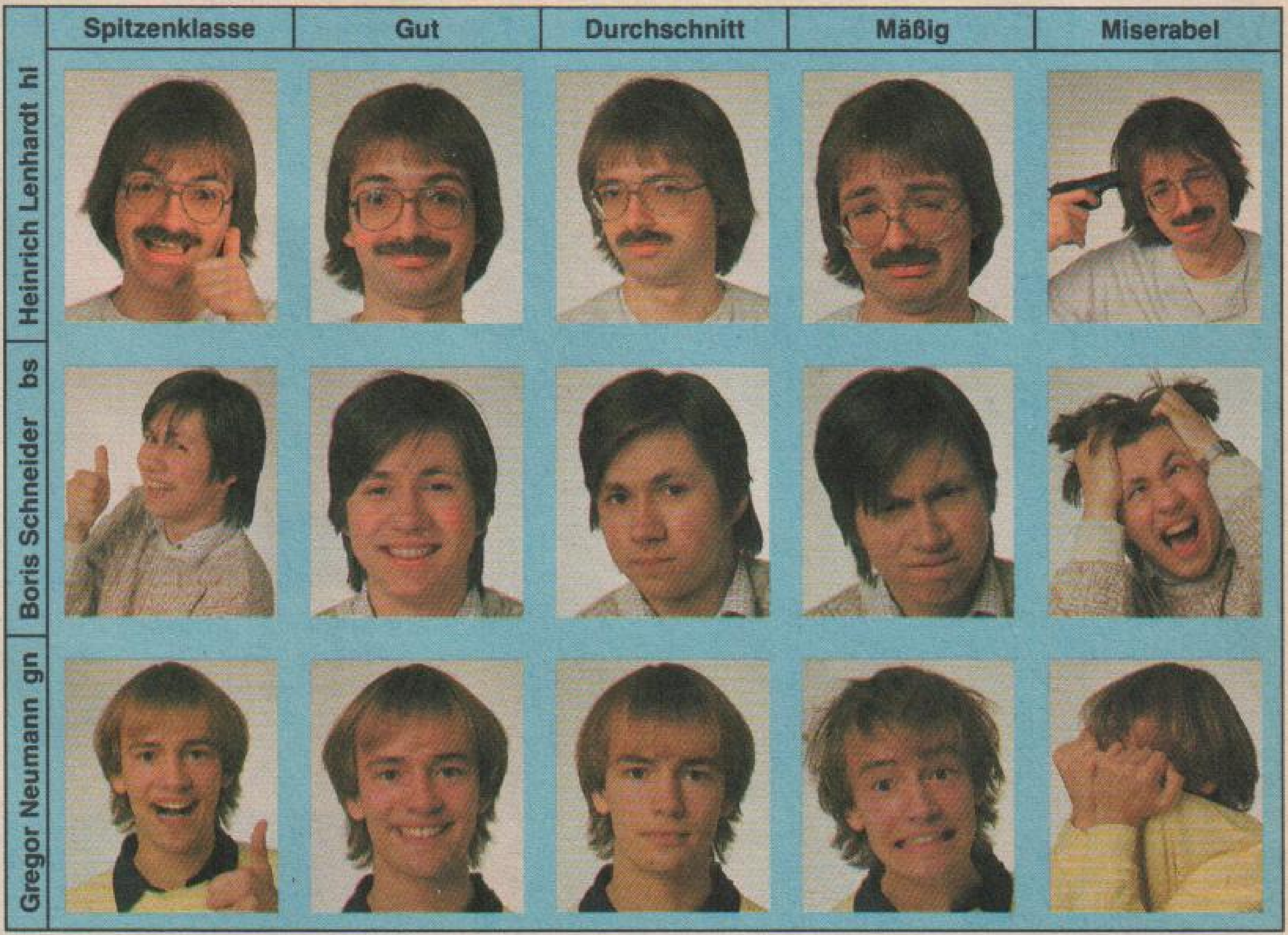
0 ist bei allen drei Kategorien das Minimum und 100 Punkte ist die absolute Höchstwertung. 50 Sterne bedeuten also »Durchschnitt«. Alle Spiele, die eine Happy-Wertung von mehr

Fortsetzung auf Seite 137

Name: Heinrich Lenhardt (hl)
Bevorzugte Spielgenres:
Sport-und Action-Spiele
Momentane Lieblingsspiele:
Maniac Mansion (C64),
Slap Fight (C64),
Super Mario Bros. (Nintendo),
The Bard's Tale (Amiga),
Wizball (C64)

Name: Boris Schneider (bs)
Bevorzugte Spielgenres:
Adventures und Action-Spiele
Momentane Lieblingsspiele:
Chuck Yeager's AFT (MS-DOS), Maniac Mansion (C64),
Stationfall (Atari ST), Super Mario Bros. (Nintendo),
Zynaps (C64)

Name: Gregor Neumann (gn)
Bevorzugte Spielgenres:
Simulationen und Adventures
Momentane Lieblingsspiele:
Balance of Power (Amiga),
Guild of Thieves (Amiga),
Gunship (C64), Out Run (Sega),
Pirates (C64)





Name: Anatol Locker (al)
Bevorzugte Spielgenres:
Simulationen und Adventures
Momentane Lieblingsspiele:
Hollywood Hijinx (Atari ST),
Pirates (C64),
Super Mario Bros. (Nintendo),
The Lurking Horror (C64),
Zynaps (C64)

Name: Martin Gaksch (mg)
Bevorzugte Spielgenres:
Action- und Geschicklichkeits-Spiele Momentane Lieblingsspiele: Airball (Atari ST),
Goonies (Nintendo),
Gradius (Nintendo),
Out Run (Sega), Super Mario Bros. (Nintendo)


POWER-PACK zum POWER-PREIS
Als C 64/128 Disketten- und Kassettenversion erhältlich!
10 x SPASS & ACTION!
COMPUTERSPIELE POWER-PACK
MISSION ELEVATOR
Es geht um Leben oder Tod! Finden Sie die Bombe im 62. Stock.
FIST II
Eine Karate-Simulation der Extraklasse.
SOLO FLIGHT
Testen Sie Ihre Geschicklichkeit in diesem realitätsnahen Flugsimulator
SUICIDE VOYAGE
Geben Sie der Erde die lebensnotwendige Energie zurück!
W.A.R.
Ein spannendes Weltraumabenteuer in einer fremden Galaxis.
ZOIDS
Ein Phantasie-Spiel in einer fremden Welt. Helfen Sie den roten Zoids!
SPEED-BOAT RACE
Ein spannendes Rennen, bei dem nicht nur die Geschwindigkeit zählt!
MAGIC MADNESS
Wer findet den richtigen Schlüssel zu den vier magischen Schriftrollen
UCHI MATA
Lernen Sie Judo, die alte japanische waffenlose Kampfart, in dieser realitätsgetreuen Simulation kennen.
MADNESS
Ein Android ist die einzige Hoffnung für das Überleben der Menschheit.
DIE GROSSE SPIELE-SAMMLUNG
C 64 KASSETTE
10 Super-Spiele auf 2 Kassetten
C 64 / 128 Kassettenversion
29,95* DM
*Unverbindlich empfohlener Verkaufspreis
C 64 / 128 Diskettenversion
39,95* DM
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Vertrieb:
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
Mitvertrieb:
MICROHÄNDLER
Luckau & Waack 1987



Action-Spiele

Wenn man sich ansieht, welche Titel diesmal unsere Action-Rubrik füllen, stellt man schnell fest, wo der spielerische Schwerpunkt der Neuerscheinungen liegt. Mehr als die Hälfte der Spiele basiert auf zwei altgedienten Automatenhits. Gemeint sind »Xevious« und »Defender«. Beide zählten zu ihrer Zeit in den Spielhallen zu den beliebtesten und auch zu den erfolgreichsten Automaten.

Bei den Xevious-ähnlichen Programmen wird meist ein Raumschiff über eine vertikal scrollende Landschaft gesteuert. Dabei muß der Spieler nicht nur auf bestimmte Gebäude achten, die er aufgrund ihrer Höhe nicht überfliegen darf, sondern auch auf feindliche Schiffsverbände, die meist im Formationsflug angreifen. Bekannte Vertreter sind »Goldrunner«, »Hades Nebula« oder auch »Slap Fight«.

Der Unterschied zu den Spielen, die auf dem Defender-Prinzip aufbauen, liegt im wesentlichen darin, daß hier horizontal gescrollt wird. Am Spielablauf hat sich außer der Perspektive kaum etwas geändert. »Zynaps« ist dafür ein gutes Beispiel. Ein grundsätzlich neues Spielelement hat allerdings beide Gruppen bereichert. Wieder einmal kam der zündende Funke aus der Spielhalle. Das allseits bekannte und beliebte »Nemesis« ist sozusagen der Urvater des Gedankens: Die Idee, daß man sein Raumschiff während des Spiels mit Zusatzwaffen ausstatten kann, hat großen Anklang gefunden. So sieht man heutzutage kaum noch ein Schießspiel, bei dem es nicht irgendwelche Ausrüstungs-Gegenstände aufzusammeln gibt.

Eine der positivsten Software-Überraschungen in diesem Jahr war mit Sicherheit »Wizball«. Da es vom gleichen Programmiererteam stammt, das schon mit »Parallax« die Hitparaden stürmte, durfte man ohnehin ein gutes Spiel erwarten. Was die Engländer dann aber aus dem C64 hervorzauberten, übertraf alle Erwartungen. Wizball ist der beste Beweis dafür, daß es immer wieder tolle neue Ideen auch für Action-Spiele gibt. Leider sind diese wirklichen Neuheiten viel zu selten.

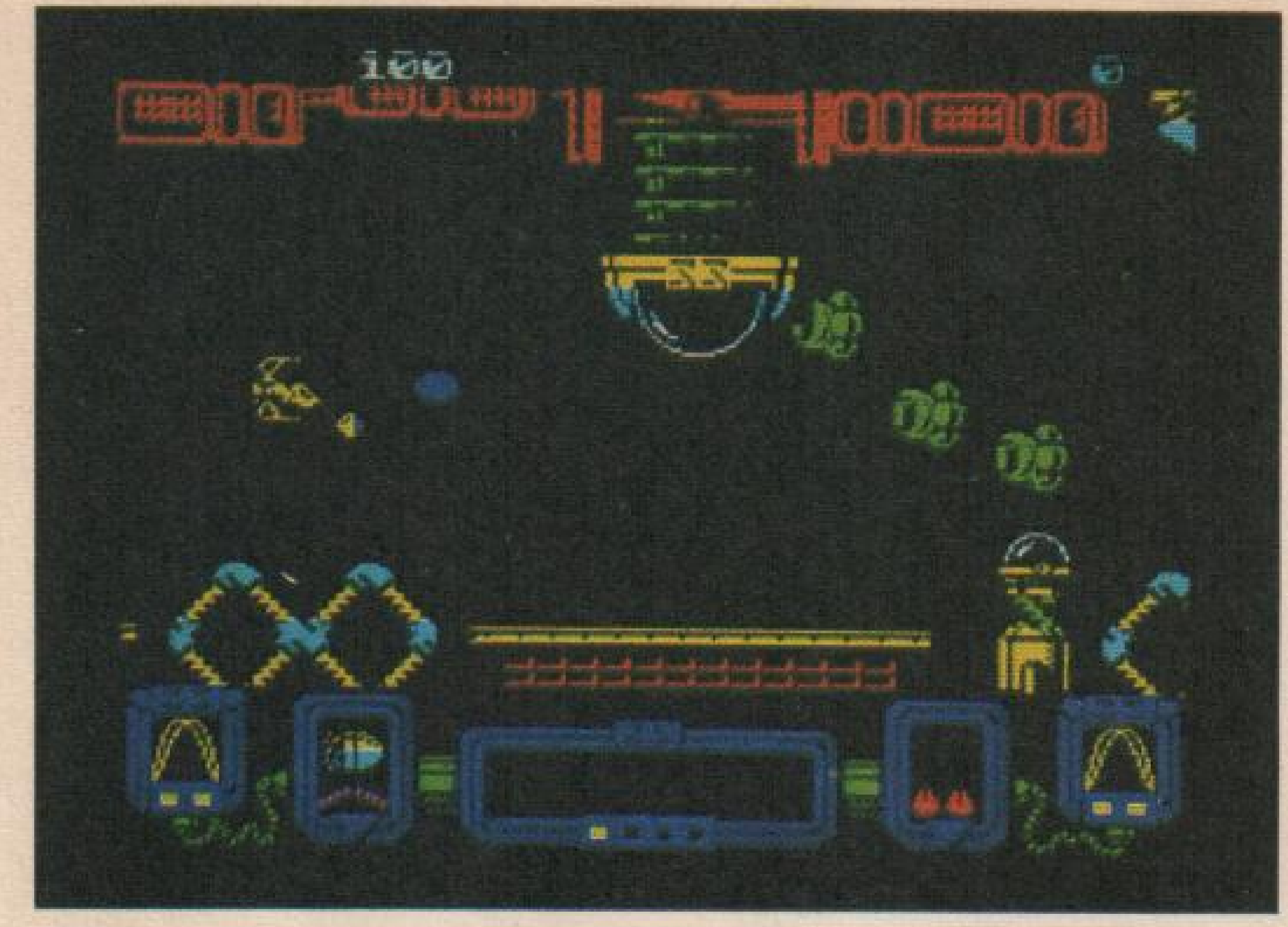
Erfreulicherweise ist die Anzahl der Brutalo-Spiele weiter zurückgegangen. Nur noch ein potentieller Index-Kandidat findet sich unter den getesteten Programmen. Die Rede ist von »Prohibition«, einem recht grobschlächtigen Killerspiel.

Der Sinn der Indizierung ist sowieso umstritten. Wenn zum Beispiel ein 15jähriger ein bestimmtes Spiel nicht kaufen kann, da es nur an Personen über 18 Jahre abgegeben werden darf, bemüht er sich halt verstärkt um eine Raubkopie. Ob das der richtige Weg ist, die Jugend vor angeblich gefährlichen Einflüssen zu schützen, ist selbst unter Experten noch eine Streitfrage.

Ein weiterer Trend geht in Richtung Zwei-Spieler-Modus. Die Softwarehäuser scheinen erkannt zu haben, daß ein Großteil der Leute nicht allein vor dem Monitor sitzt, sondern dem Joystickspaß meistens mit Freunden frönt. Programme wie »Wizball«, »Plutos« und »Garrison« kommen da gerade richtig. Es zeigt sich auch in der Praxis, daß es wesentlich mehr Spaß macht, wenn zwei Spieler gleichzeitig auf dem Bildschirm um Punkte kämpfen. Sowohl im Team, als auch gegeneinander, steigert dieser Modus den Spielwitz und die Spielfreude gewaltig. Und dem Vorurteil, daß Computerspiele einsam machen würden, zieht er den Boden unter den Füßen weg.

Nach wie vor hält die Welle der Action-Spiele an. Immer wieder verblüffen die neuen Programme den Anwender mit verbesserter Grafik und musikalischen Meisterwerken. Man traut manchmal seinen eigenen Augen beziehungsweise Ohren nicht, wenn man einige Neuheiten zum ersten Mal sieht und hört. Vor allem auf den neuen 68000-Computern (Atari ST, Amiga) lassen sich ganz andere Sachen realisieren, als mit den 8-Bit-Computern. Bestes Beispiel dafür ist das schon oben erwähnte Goldrunner. Eine Sprachausgabe, die zu passenden Gelegenheiten das Spielgeschehen begleitet, läßt viel mehr Stimmung aufkommen. Ich glaube, daß wir in nächster Zukunft mit neuen Programmen rechnen können, die das Herz eines jeden Action-Freaks höher schlagen lassen.

(mg)





Zynaps

GRAFIK	81 ★
SOUND & MUSIK	44 ★
HAPPY-WERTUNG	82 ★

Neues aus der Kategorie »Weltraumkampf mit Extrawaffen«: Zynaps wartet mit einigen originellen pyrotechnischen Errungenschaften auf.

Spectrum (C64, Schneider CPC)
Hewson
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)

Rabatz im Weltraum: Zwei Sternenvölker gehen sich mal wieder gegenseitig auf die Nerven. Der namenlose Held dieses Spiels wird an Bord einer feindlichen Raumstation gefangen gehalten. Doch es gelingt ihm, ein Scorpion-Kampfraumschiff zu kapern und zu fliehen. Auf eigene Faust muß er versuchen, sich durch feindliche Weltraumsektoren zu kämpfen.

Ab dieser Stelle dürfen dann Sie an den Joystick: Bei »Zynaps« kontrollieren Sie das Scorpion-Schiff unseres Helden, das einen happigen Level nach dem anderen durchfliegen muß. Ähnlich wie bei »Nemesis« fliegt man von links nach rechts, ballert auf angreifende Raumschiffe und Bodenstationen. Die Flugmanöver werden dadurch erschwert, daß man auch nicht an die Aufbauten stoßen darf, die die Gegner errichtet haben. Besonders eng wird es, wenn man einen Tunnel durchfliegt und gleichzeitig von allen möglichen Seiten beschossen wird.

Am Ende jedes Levels wartet ein extradickes Raumschiff auf Sie, das man mit mehreren Treffern beseitigen muß. Dann geht es mit einer anderen Spielstufe weiter. Die Reise führt durch ein Asteroidenfeld und schließlich zum Hauptquartier der bösen Außerirdischen, durch deren Vernichtung man den ganzen Spuk beendet.

Zynaps stammt von Dominic Robinson. Dieser junge Mann brachte vor ein paar Monaten das Kunststück fertig, vom C64-Hit »Uridium« eine vernünftige Spectrum-Version zu schreiben. Bei seinem ersten Originalspiel wird auch mit Extrawaffen nicht gegeizt: Durch das Vernichten von gegnerischen Formationen entstehen Bonus-Gegenstände, die man aufsammeln und horten kann, bis man genug besitzt, um sich ein Extra zu leisten. Hier hat man die Wahl unter solch neckischen Sachen wie schnelleren Lasern bis hin zu einer schlauen Rakete, die automatisch einen Gegner verfolgt und rammt! Die Extras für mehr Geschwindigkeit und Laser-Power kann man bis zu viermal anwählen, um jedes Mal die Eigenschaften des Raumschiffs etwas mehr auszubauen.

Das gesamte Spielfeld ist etwa 450 Bildschirme groß und wartet mit verschiedenen gegnerischen Raumschiffen und Bodenstationen auf. Das linke Foto zeigt die Spectrum-Version; rechts sehen Sie Zynaps auf dem C64 in Aktion. (hl)



Es kommt sehr selten vor, daß ein Spiel, das in drei Versionen erscheint, auf allen drei Computern eine sehr gute Figur macht. Bei Zynaps ist dies erfreulicherweise der Fall: Die turbulente Ballerei ist auf C64, Spectrum und CPC bestens gelungen. Am meisten Bewunderung habe ich für die beiden letzteren Versionen übrig, da die Hardware dieser Computer die Programmierung eines schnellen Action-Spiels nicht optimal unterstützt.

Neben technischer Klasse überzeugt das Spielprinzip. Originell ist es natürlich nicht (deswegen vergebe ich auch keine Höchstwertung), aber ansonsten tadellos. Zynaps spielt sich sehr gut; es ist herausfordernd, schwierig, aber nicht unspielbar. Der Spieler wird nicht wie bei manch anderem Programm völlig frustriert, sondern wagt nach der Meldung »Game over« gerne eine weitere Runde. Die Extrawaffen sind zudem recht originell. Mein Liebling ist die eigenwillige Rakete, die von selbst auf die Feinde losgeht.

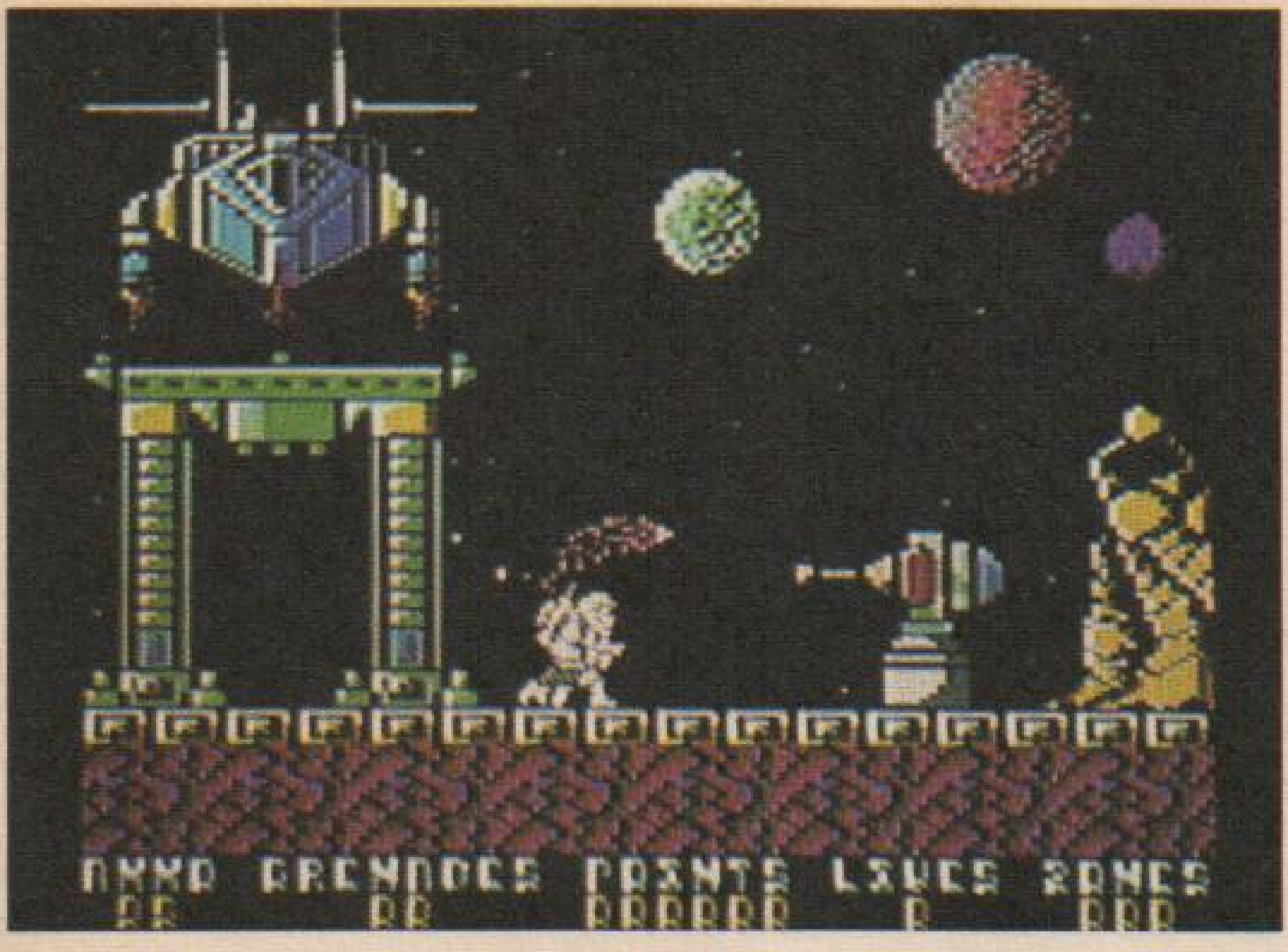
1987 war bislang ein gutes Jahr für Action-Spiele: Zu »Wizball«, »Slap Fight« und Nemesis gesellt sich mit Zynaps ein weiterer Spitzentitel zu meiner persönlichen Bestenliste. (hl)



Zynaps ist das beste Action-Spiel, das mir in den letzten Wochen über den Weg gelaufen ist. Hier kann ich mich richtig austoben, so daß mir nach einer gewissen Zeit regelrecht die Finger weh tun – wann erfindet endlich jemand den Gedanken-gesteuerten Joystick?

Technisch kann man Zynaps eigentlich kaum besser machen. Die von mir intensiv gespielte Commodore-Version hat toll gemalte Grafik, die stets fließend über den Bildschirm scrollt. Die Sprites sind ein kleines Wunder: Wie kriegen die Programmierer soviele Sprites im selben Bildschirmbereich unter, ohne daß das Programm auch nur ein wenig langsamer wird? Ähnliche Fragen stellt man sich bei der Spectrum-Version, die das Letzte aus dem Computer herausholt. Lediglich die Musik ist bei allen Versionen nur durchschnittlich.

Bei der Grafik liegt aber auch einer der ganz wenigen Schwachpunkte von Zynaps. Oft genug schwirren so viele Objekte auf dem Schirm herum, daß man nicht mehr korrekt reagieren kann; da hilft nur noch Instinkt. Zynaps ist ein harter Konkurrent für Nemesis beim Kampf um den Titel »Bestes Action-Spiel des Jahres 1987«. (bs)





Exolon

GRAFIK	62 ★	
SOUND & MUSIK	49 ★	
HAPPY-WERTUNG	64 ★	

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Hewson
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Schießen Sie sich durch 100 spannungsgeladene Screens, die den Feuerknopf Ihres Joysticks garantiert zum Glühen bringen.

Nach dem Riesenerfolg von »Uridium« scheint sich die englische Softwarefirma Hewson auf Weltraum-Action spezialisiert zu haben. Innerhalb kürzester Zeit hat sie eine Reihe von Spielen dieser Kategorie veröffentlicht. Nur ein paar Wochen nach »Zynaps« (siehe auch Test in dieser Ausgabe) ist schon das nächste Action-Drama fertig.

In »Exolon« schlüpfen Sie in die Rolle eines bis an die Zähne bewaffneten Humanoiden, der sich durch zahllose Bildschirme kämpfen muß. Um sich seiner Haut zu wehren, hat er zwei verschiedene Waffen zur Auswahl. Zum einen die übliche Handfeuerwaffe, mit der man sich gegen alle feindlichen organischen Lebensformen zur Wehr setzen kann. Allerdings reicht die Feuerkraft nicht aus, um gepanzerte Raumschiffe oder schwere Felsen aus dem Weg zu räumen. Dazu benötigen Sie schon Granaten, die zum Glück auch zu Ihrer Verfügung stehen. Leider ist für beide Waffensysteme nur begrenzt Munition vorhanden. Wenn Sie aber genug Mut und Selbstvertrauen besitzen, können Sie Ihre Vorräte in den Waffenarsenalen des Feindes aufstocken. Mit fortschreitender Spieldauer bieten sich auch Chancen, die Feuerkraft Ihrer Schußwaffe zu verbessern. Vielleicht gelangen Sie später sogar in den Besitz des Exoskeletts, das gegen viele Feinde sicheren Schutz bietet.

Soviel zur Hintergrundstory, doch in der Praxis ergibt sich ein anderes Bild. Der Held arbeitet sich Szene für Szene vorwärts. Bei Exolon wird also nicht gescrollt. Es sind über hundert verschiedene Mini-Aufgaben zu bewältigen, die viel Geschick, aber leider auch Glück erfordern. Neben Raumschiffen, Felsen und Außerirdischen sind auch noch andere Hindernisse zu überwinden. Wird zum Beispiel eine Geburtskapsel der Feinde zerstört, hinterläßt sie eine Horde kleiner Kugeln.

Die Anleitung gibt leider nicht über alle Gegner oder Gegenstände, die im Spiel vorkommen, Auskunft. So werden keine Zusatzwaffen erwähnt, obwohl man sich zumindest eine erkämpfen kann. Dagegen wurde das Problem, daß mit einem Feuerknopf zwei Aktionen ausgeführt werden müssen, elegant gelöst. Wenn man den Knopf länger als eine halbe Sekunde gedrückt hält, wird eine Granate abgeschossen, andernfalls wird die Handfeuerwaffe benutzt. Links sehen Sie die C64-Version und rechts die CPC-Umsetzung. (mg)



Exolon greift auf einen simplen und nicht gerade neuen Trick zurück, um für die Motivation zu sorgen: Man lockt den Spieler mit der Aussicht auf viele verschiedene Screens, doch um die alle zu sehen, muß er sich fleißig nach vorne kämpfen. Diese Idee ist ebensowenig originell wie das Spielprinzip, aber als schlecht kann man sie gewiß auch nicht bezeichnen. Man hat die beiden Schuß-Modi stets gut im Griff, und die Freude ist groß, wenn eine Granate ihr Ziel trifft (Krach-Wumm!). Dann gibt es nämlich eine sehr sehenswerte Explosion zu bewundern, bei der Ihnen jede Menge Gesteinsbrocken um die Ohren fliegen. Ein grafischer Gag, der eher nachteilige Auswirkungen hat, ist der ungewöhnliche Zeichensatz: Ich habe Schwierigkeiten, bei der Commodore-Version meine Punktzahl zu entziffern.

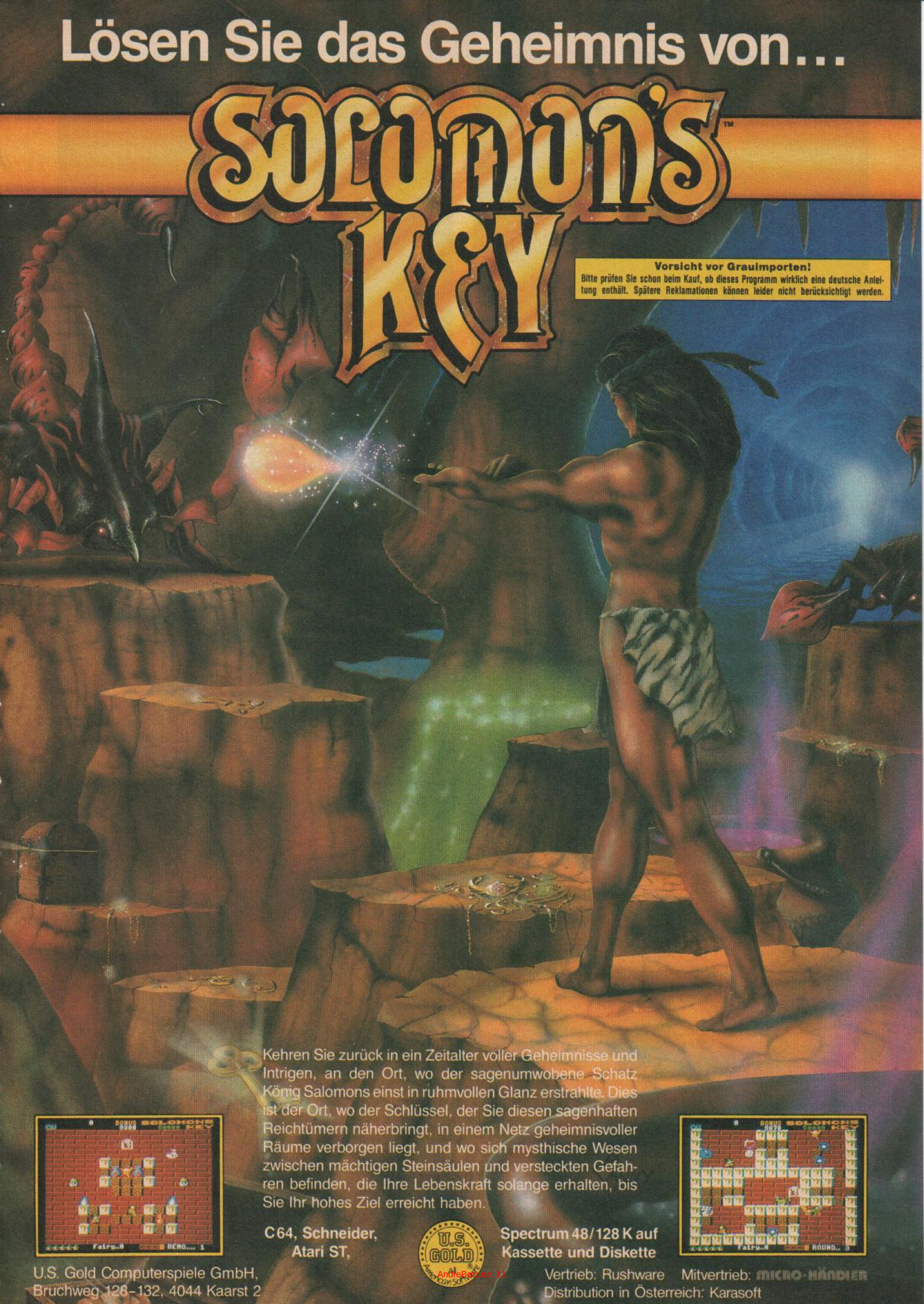
Exolon ist ein Spiel, das schon nach 15, 20 Minuten langweilig werden kann. Dafür kramt man es nach einer Weile aber immer wieder gerne hervor. Als Billigspiel wäre es mit Sicherheit ein Renner, aber für 30, 40 Mark kann man bessere Action-Spiele bekommen. Schaut Euch Exolon aber trotzdem mal an, denn es spielt sich wirklich nicht übel. (hl)



Gleich beim ersten Griff zum Joystick ist mir eines negativ aufgefallen: Die C64-Version sieht aus wie ein Spectrum-Spiel mit einfarbigen Sprites, mäßigem Sound und ohne Scrolling. Das soll nicht heißen, daß es keine guten Spectrum-Spiele gibt, aber die Commodore-Version von Exolon nutzt den Computer halt nicht sonderlich gut aus.

Schon allein die Tatsache, daß man bestimmte Bilder nur mit Glück bewältigen kann, trübt meinen Eindruck von diesem Spiel. Die Anleitung ist ganz ordentlich übersetzt, nur wurde teilweise vergessen, das Spiel ausführlich zu beschreiben und zu erklären. Da es ein Action-Spiel und kein Adventure ist, stört mich das etwas. Zumindest sämtliche Gegner und Ausrüstungsgegenstände sollten erwähnt werden.

Trotzdem fesselt Exolon einige Zeit an den Computer. Wer alle hundert Szenen sehen will, muß sich schon sehr lange mit dem Programm beschäftigen. Allerdings befürchte ich, daß sich die anfängliche Freude über die vielen Bilder schnell in Frust verwandelt, denn Exolon ist ziemlich schwierig. Neben ein wenig Glück braucht man gutes Timing und Reaktionen. (mg)



Lösen Sie das Geheimnis von...
SOLOMON'S KEY™
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
Kehren Sie zurück in ein Zeitalter voller Geheimnisse und Intrigen, an den Ort, wo der sagenumwobene Schatz König Salomons einst in ruhmvollen Glanz erstrahlte. Dies ist der Ort, wo der Schlüssel, der Sie diesen sagenhaften Reichtümern näherbringt, in einem Netz geheimnisvoller Räume verborgen liegt, und wo sich mysthische Wesen zwischen mächtigen Steinsäulen und versteckten Gefahren befinden, die Ihre Lebenskraft solange erhalten, bis Sie Ihr hohes Ziel erreicht haben.
C64, Schneider, Atari ST,
Spectrum 48/128 K auf Kassette und Diskette
U.S. GOLD
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft





Sky Fighter

GRAFIK	53 ★	
SOUND & MUSIK	55 ★	
HAPPY-WERTUNG	43 ★	

Atari ST (Amiga)
Rainbow Arts
59 Mark (Diskette)

Mit Laserkraft und Bombenwurf geht es den unermüdlichen außerirdischen Schlawinern an den Kragen. Am Ende jedes Levels folgt als Zugabe ein kleiner Gedächtnistest.

Gerade bei Weltraum-Ballerspielen scheuen manche Programmierer keine stilistische Verrenkung, um eine möglichst kernige Hintergrundstory zusammenzuschustern. Die Resultate sind dann meist die altbekannten Geschichten von den bösen Bewohnern des Planeten Soundso, deren Streitkräfte dem Raumschiff des Spielers ordentlich einheizen. »Sky Fighter« ist ein vertikal scrollendes Ballerspiel, hinter dem man einen ähnlichen Roman vermuten könnte. Doch weit gefehlt – unter der Überschrift »Die Hintergrundstory« erfährt man, daß es eine solche bei diesem Spiel überhaupt nicht gibt! Vielmehr werden die Käufer des Programms aufgefordert, sich eine originelle Geschichte einfallen zu lassen und sie an die Softwarefirma zu schicken. Die beste Story wird mit 1000 Mark prämiert!

Das Programm selbst ist ein Ballerspiel im »Xevious«-Stil: Sie steuern mit Joystick oder Maus ein Raumschiff, das neun Level durchfliegen muß. Dabei wird es freilich von Bodenstationen und herumschwirrenden Gegnern angegriffen. Durch Feuerknopfdruck löst man einen Schuß; drückt man den Joystick dabei gleichzeitig nach vorne, läßt man eine Bombe los. Der Bombenvorrat ist begrenzt, wird aber am Ende jeder Spielstufe wieder ergänzt.

Ihr Raumschiff kann auf zweierlei Arten das Zeitliche segnen. Sein Schutzschild verträgt neun Treffer; der nächste Einschlag ist dann tödlich. Außerdem verbraucht die Kiste dauernd Sprit. Der Benzinvorrat wird um jeweils 100 Einheiten aufgefrischt, wenn Sie mit einer Bombe einen Energietank treffen.

Am Ende jedes Levels folgt ein kleiner Gedächtnistest. Hier muß man nämlich wieder erkennen, welche gegnerischen Raumschiff-Typen auf den Basen in dem Abschnitt standen, den Sie gerade durchflogen haben. Wer hier alles richtig macht, bekommt mehr Bomben und außerdem einen happigen Punkte-Bonus.

Die Sky Fighter-Versionen für Amiga und Atari ST sind quasi identisch. Einziger Unterschied: Die Amiga-Version hat etwas bessere, digitalisierte Soundeffekte. Die ST-Version läuft leider nur mit einem Farbmonitor. (hl)



Da scrollen sie wieder, die bösen Sprites vom anderen Planeten und – Hui! – man darf sie sogar abschießen! Welch Ausgeburt an Originalität wurde uns doch mit Sky Fighter beschert. Und damit das Programm nicht zu abwechslungsreich wird, hat man auf Extrawaffen à la »Slap Fight« gleich verzichtet.

Die ST-Version verdient sich ein Lob für das sanfte Scrolling und die ordentlichen Sprites. Wenn man sich dann die Amiga-Umsetzung ansieht, packt einen der Schüttelfrost: Die Grafik ist nämlich absolut identisch. So ein Spiel auf dem Amiga zu programmieren, ist dank der schikken Hardware dieses Computers nicht sonderlich bewundernswert. Daß man es nicht mal für nötig hält, die Hintergrundgrafik ein wenig zu verbessern, entlockt mir ein dumpfes Grollen.

Sky Fighter ist ein braves Ballerspiel, das nicht allzu teuer ist und ein Weilchen Spaß macht. Die ST-Version erhält bei mir das Prädikat »Schlechter Durchschnitt«, die Amiga-Umsetzung wird mit einem bösen Blick gestraft. Fairerweise sollte man aber erwähnen, daß es eines der wenigen reinrassigen Ballerspiele ist, die momentan für den Amiga angeboten werden. (hl)

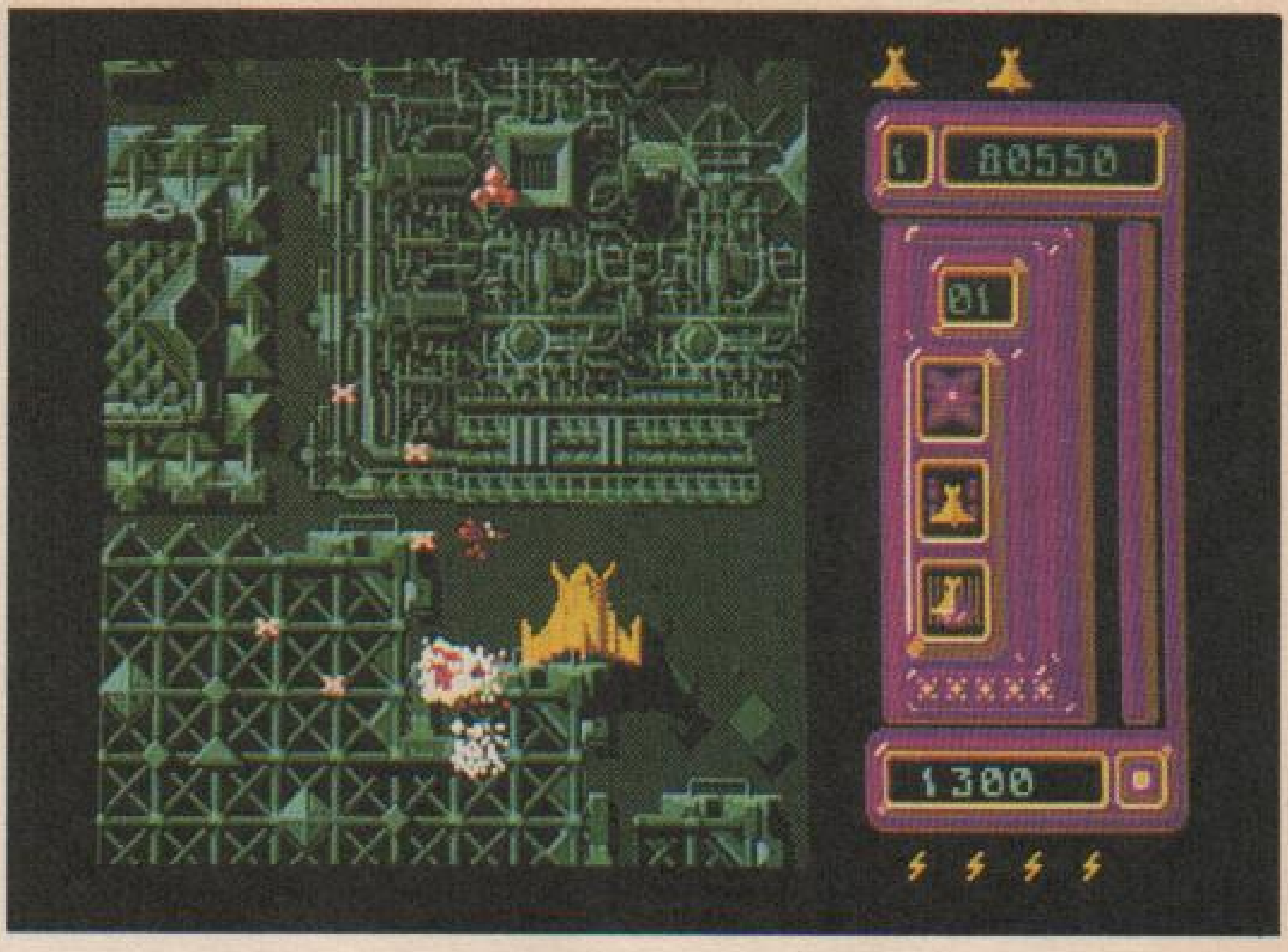


Mit Action-Spielen hat man schon seine Sorgen. Da gibt es gute, ausgewogene Programme, und dann gibt es nicht so tolle oder gar schlechte Action-Spiele, die nur wenige Minuten gespielt werden, keinen Spaß machen und wieder in der Ecke landen. Sky Fighter fällt bei mir in letztere Kategorie.

Die ersten Level sind sterbenslangweilig. Es sind kaum Gegner auf dem Bildschirm und das Abschießen der Benzinstationen bringt auf Dauer auch nicht viel Spaß. Daß man nur ein einziges Leben hat, macht das Spiel vielleicht schwieriger, aber nicht interessanter. Eigentlich sollte man sich über das eine Leben sogar ärgern: Mir ist es beim Spielen mehrere Male passiert, daß aus heiterem Himmel neben mir ein Schuß aufgetaucht ist, der mich natürlich ohne Gnade erwischt hat.

Ich verstehe, daß deutsche Programmierer englische Texte auf dem Bildschirm haben wollen, um die Programme auch in England und Amerika verkaufen zu können. Dann sollten sie aber auch vernünftige englische Texte schreiben. Sky Fighter wimmelt jedenfalls von haarsträubenden Sprach- und Grammatikfehlern. (bs)





Goldrunner

GRAFIK	88 ★	
SOUND & MUSIK	84 ★	
HAPPY-WERTUNG	78 ★	

Atari ST (Amiga)
Microdeal
79 Mark (Diskette)

Ein technisch fast perfektes Action-Spiel – der ST beschleunigt auf Lichtgeschwindigkeit.

Die Erde stirbt. »Dank« jahrhundertelanger Umweltverschmutzung steht der ehemals blaue Planet kurz vor seinem Ende. So soll nun die gesamte Menschheit auf einen anderen Planeten verfrachtet werden, um dort einen Neubeginn zu wagen.

Doch zwischen die neue und die alte Welt haben sich die tödlichen Ringe von Triton gestellt. Diese gigantischen, ringförmigen Raumstationen blokkieren die Route der Kolonisations-Schiffe und drohen mit der Zerstörung der gesamten Erden-Flotte und somit jedes einzelnen Menschen. Man muß wissen, daß die Tritonier ein sehr eigenwilliges Völkchen sind. So wollen sie niemandem Einlaß in den Teil des Universums geben, in denen ihre Heimatplaneten liegen. Doch die Schiffe der Erde müssen durch dieses Gebiet hindurch.

Der einzige Weg ist die Vernichtung der waffenstarrenden Ringe. Nur einem kleinen, stark bewaffneten Raumschiff, dem »Goldrunner«, könnte dieses Wunder gelingen.

Eine für Action-Spiele nicht unübliche Handlung stimmt auf Goldrunner ein. Das vom Spieler gesteuerte Raumschiff fliegt an der Innenseite der Ringe entlang. Um einen Ring zu zerstören, müssen Sie lediglich sämtliche Bodeninstallationen im Ring vernichten. Dabei werden Sie von einer Vielzahl tritonischer Raumschiffe angegriffen. Schaffen Sie es, genügend Gebäude zu zerstören, dürfen Sie durch einen speziellen Ausgang in eine Bonus-Runde und danach in den nächsten Level fliegen. Die Bonus-Runde ist lediglich zum Punktesammeln gedacht, denn Ihr Raumschiff ist hier unzerstörbar. Eine hohe Punktzahl braucht man, weil man sich am Ende des Spiels in eine High-Score-Liste eintragen darf, die auch auf Wunsch auf der Originaldiskette gespeichert wird.

Der Goldrunner kann mit seinem Raumschiff die gegnerischen berühren oder gar rammen, ohne Schaden zu nehmen. Gefährlich sind allerdings die von den Gegnern ausgeworfenen Raum-Minen. Fünf Treffer dieser Minen führen genauso zur Zerstörung des Goldrunners, wie die Kollision mit einem der höheren, unzerstörbaren Gebäude.

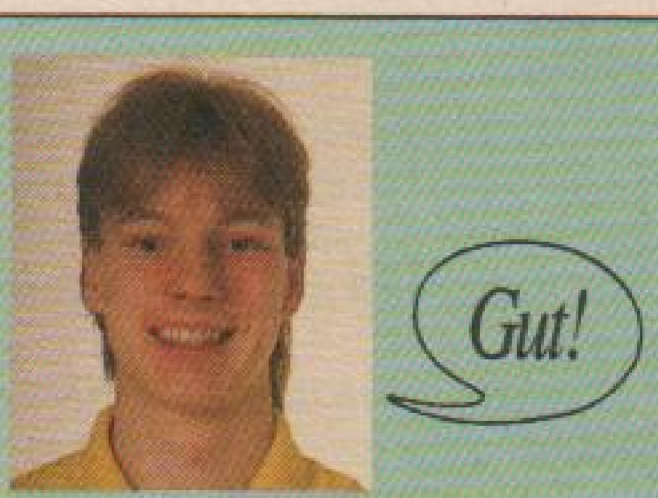
Die von uns getestete ST-Version funktioniert nur mit einem Farbmonitor sowie TOS im ROM. Eine Amiga-Version mit identischer Grafik ist ebenfalls erschienen. (bs)



Ahhh! Auf so ein Spiel haben ich und mein ST seit anderthalb Jahren gewartet. Goldrunner versetzt mich in meine eigene Spielhalle und macht den Atari ST zum Spielautomaten der Spitzenklasse.

Ein riesengroßes Mega-Lob an den Programmierer Steve Bak. Er ist bisher wohl der erste und einzige, der superfeines Scrolling, viele Softsprites und gleichzeitig Sprachausgabe aus dem ST herauskitzelt. Ich kenne mich ein wenig mit Programmierung aus und kann nur sagen, daß es nicht einfach ist, solche Effekte zu erreichen. Hut ab, Steve!

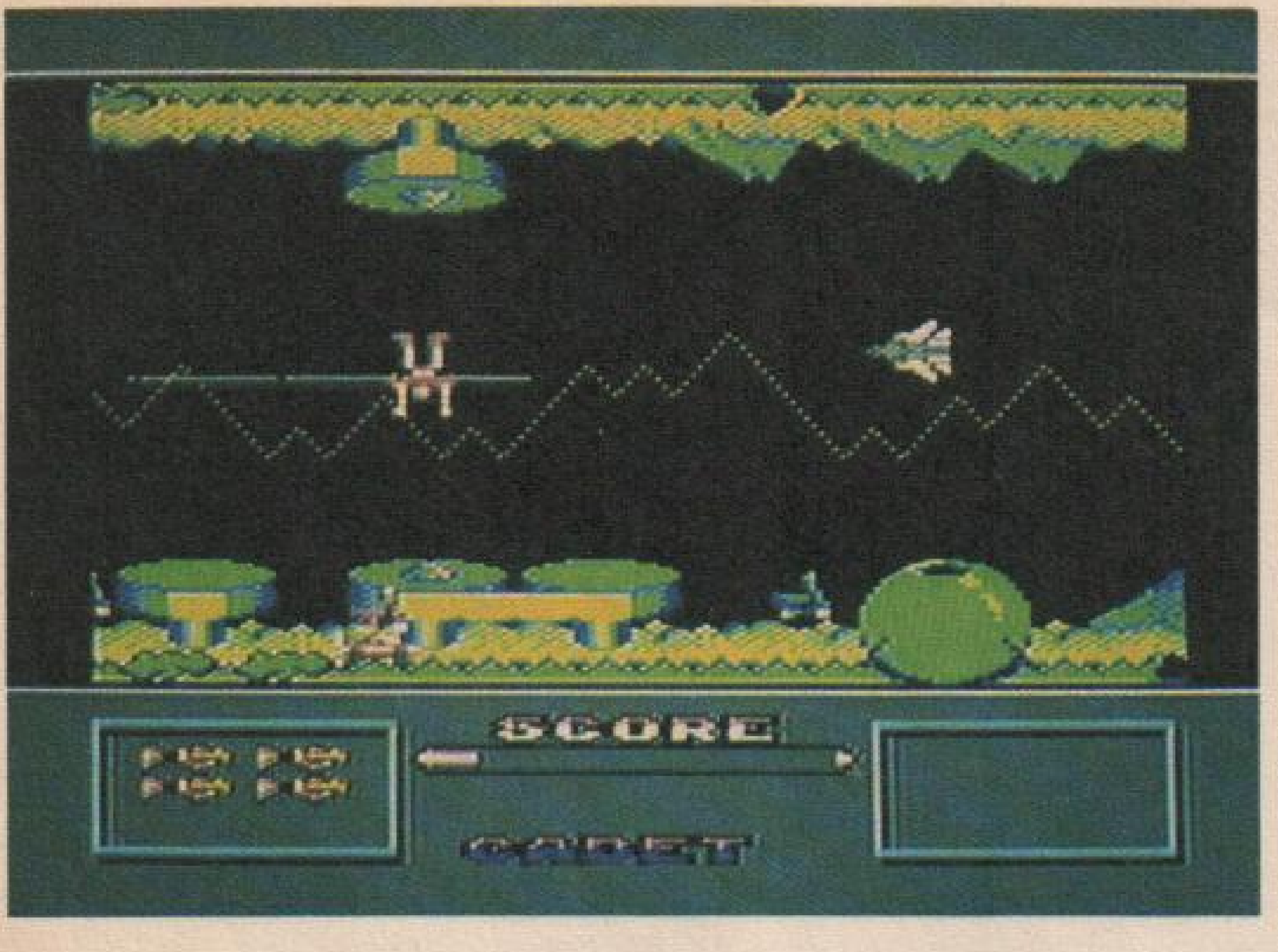
Spielerisch erinnert mich Goldrunner an den Klassiker »Uridium« auf dem C64. Die Richtung des Scrolling ist zwar verschieden, und die gegnerischen Schiffe können auch durch Rammen zerstört werden, ansonsten gibt es aber kaum Unterschiede zwischen den beiden Spielen. Im direkten Vergleich schneidet Goldrunner jedoch ein klein wenig schlechter ab. Es dauert wesentlich länger, einen Level zu beenden, und die Unterschiede zwischen den Spielstufen sind ziemlich gering. Trotzdem ist Goldrunner bis heute das beste Action-Spiel, das es für den Atari ST gibt. (bs)

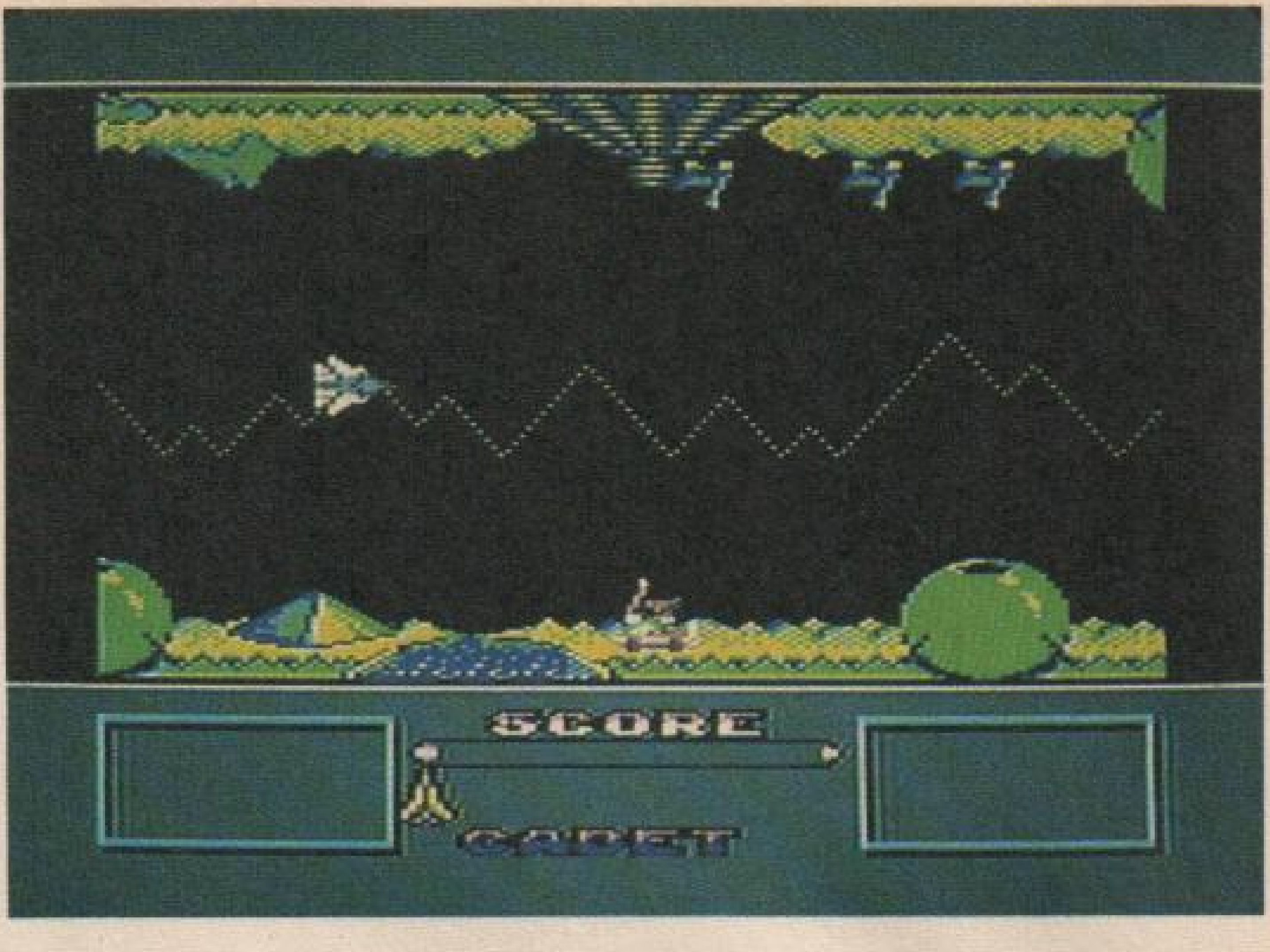


Irgendwie scheint ein neuartiger Bazillus besonders alle Atari ST-Programmierer befallen zu haben. Die infizierte Person hat die Angewohnheit, ein Spiel mit folgenden Eigenschaften zu schreiben: Auf einer senkrecht scrollenden Landschaft versucht das ganz auf sich allein gestellte Raumschiff möglichst viele feindliche Objekte abzuschießen. Wenn dann noch verschiedene Gebäude, die unter Umständen für unser Raumschiff gefährlich werden könnten, die oben erwähnte Landschaft zieren, dann ist der Befund eindeutig...

Aber ganz im Ernst: Ich begreife wirklich nicht, was in die ganzen Programmierer gefahren ist. Jeder versucht sich momentan an diesem schon etwas antiquierten Spielprinzip. Solange es so toll gemacht wird, wie bei Goldrunner, ist nichts dagegen einzuwenden.

Wer solche Spiele mag, der sollte sich Goldrunner auf alle Fälle gut anschauen, denn auf dem ST findet man zur Zeit nichts Besseres. Ein supersoftes Scrolling, toll definierte und animierte Sprites, guter Sound und digitalisierte Sprachausgabe während des Spiels erhält man nicht bei jedem Programm. (mg)





Challenge of the Gobots

»Blech Wars« total: Im Kampf der Super-Roboter steht das Schicksal der leidgeprüften Erde auf dem Spiel.

GRAFIK	45 ★	
SOUND & MUSIK	67 ★	
HAPPY-WERTUNG	39 ★	

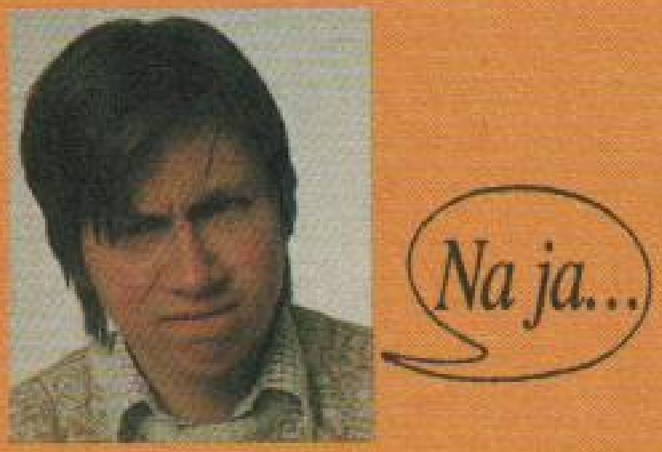
C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Reaktor/Ariolasoft
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)

Am Anfang gab es nur die »Transformers«, Roboter, die sich in Gebrauchsgegenstände wie Autos oder Radios verwandeln konnten. Diese Burschen waren vor allem in den USA als Spielzeug und als Fernsehserie höchst erfolgreich, so daß Nachahmer wie die »Deceptors« und »Gobots« nicht fehlen durften. Jedesmal bekämpfen die freundlichen Roboter ihre Gegenspieler, die meistens über ähnliche Umwandlungskräfte verfügen, aber stets mit niedriger Intelligenz (superschlaue, unfehlbare Bösewichte gibt es halt nicht) ausgestattet sind. Das Gute siegt immer. Natürlich gibt es zu all diesen Verwandlungskünstlern auch jeweils ein Computerspiel.

»Challenge of the Gobots on the Moebius Strip«, so der vollständige Name des Spiels, weist die beinahe übliche Rahmenhandlung auf: Der Oberbösewicht hat einige befreundete Menschen gekidnappt und droht außerdem, die Erde zu vernichten. Der Spieler nimmt die Rolle eines heldenhaften Gobot-Roboters an und zerstört in bester »Defender«-Manier die Gegner der Erde. Gegen in der Luft fliegende Angreifer hilft ein gezielter Laserstrahl. Bodenfahrzeuge müssen Sie dagegen mit Felsen bewerfen, die natürlich vorher aus der Erde zu graben sind. Ziel einer jeden Runde ist es, sämtliche Bodenstationen des Gegners zu vernichten, um dann die nächste Runde mit noch mehr und gefährlicheren Gegnern zu erreichen. Die Bodenstationen können nur mit speziellen Bomben zerstört werden, die in Wirklichkeit Kopien eines anderen Gobot-Roboters sind, die auf dem Planeten Moebius durch Zufall entstehen.

Der Planet Moebius, auf dem sich das Ganze abspielt, hat eine in sich gekrümmte Oberfläche, ähnlich eines sogenannten Moebius-Bandes. Sollte ein Gegner nach links fliehen, taucht er kurze Zeit später von rechts auf den Kopf gedreht wieder auf.

Außerdem befindet sich neben dem Spiel noch ein mit kleinen Bildern garnierter Software-Roman auf der Diskette. Als weitere Beigabe findet man in der Packung eine Musikkassette mit Synthesizer-Klängen und einem englischen Mini-Hörspiel. (bs)



Mit Gobots liegt wieder einmal eine einfallslose Defender-Variante vor, die nur einen spielerischen Gag hat (die doppelte Planetenoberfläche), der allerdings nur sehr wenig beim niedrigen Spielwitz herausreißt. Da können auch die originellen grafischen Effekte und die flotte Musik nicht viel retten.

Komisch ist das schon: Ich schalte den im Programm eingebauten Übungsmodus ein (weniger Todesarten) und selbst im Anfänger-Level 0 kann ich dank der unsagbar schlechten Steuerung noch nicht einmal diese Spielstufe vollenden. Ich denke, das Gute siegt bei den Gobots immer?

Unterhaltsam fand ich eigentlich nur den mitgelieferten Software-Roman dank seiner unfreiwillig komischen deutschen Übersetzung. Die Grafiken, die in der Anleitung als Meisterwerke bezeichnet werden, sind in meinen Augen schlichtweg scheußlich.

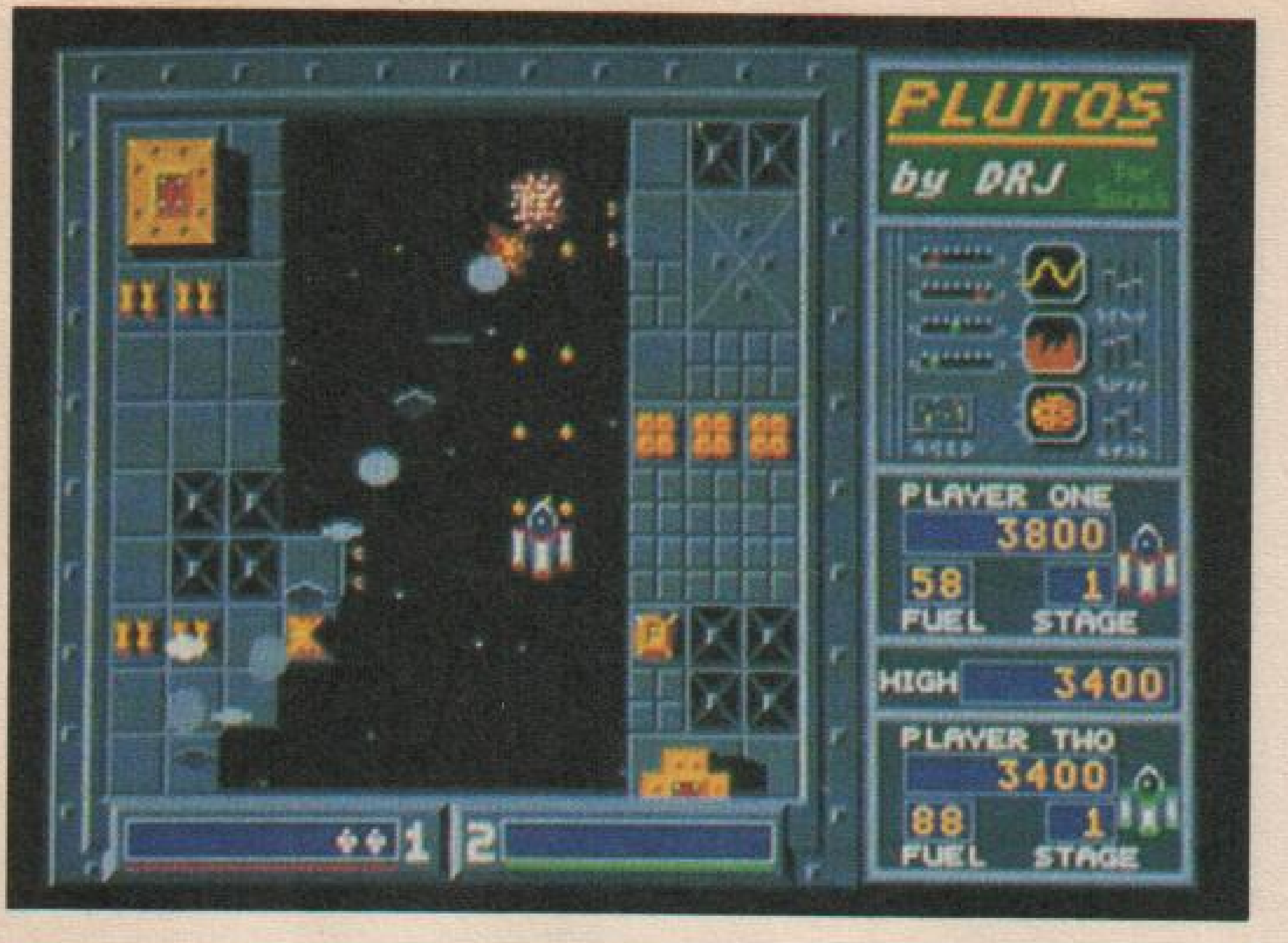
Noch ein paar Worte zur Musikkassette. Die klingt ganz ordentlich. Unterhaltsamer als das Spiel ist sie auf jeden Fall. Das jetzt eineinhalb Jahre alte »Dropzone« ist Challenge of the Gobots jedenfalls um Lichtjahre voraus. (bs)

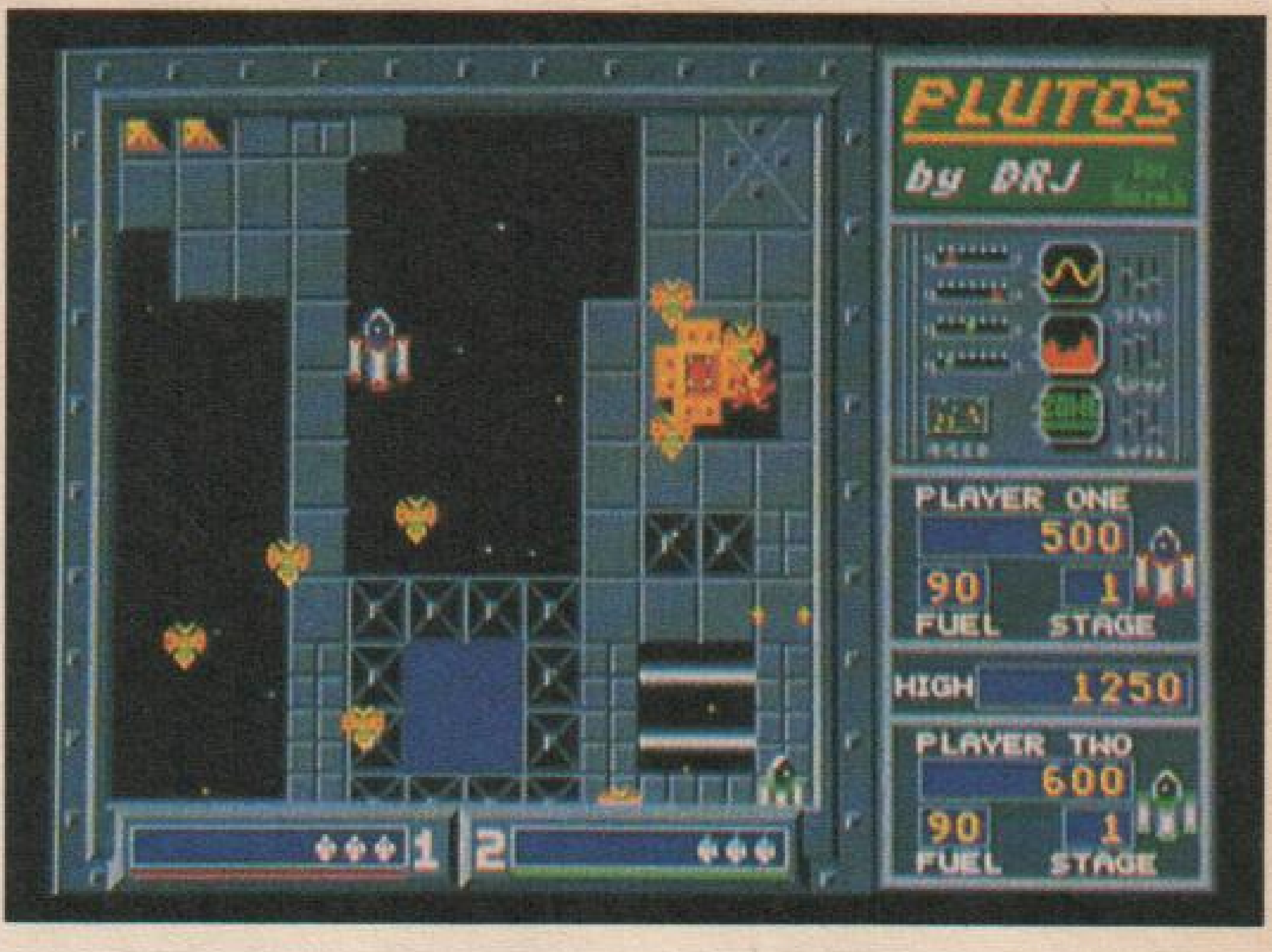


Die Idee, die Hintergrundstory als eine Art Software-Roman auf Diskette zu packen, finde ich sehr gut. Besonders das Scrolling der Textwindows läßt Amiga-Feeling aufkommen. Aber die Story selbst! Ich habe sie inzwischen in allen drei vorhandenen Sprachen gelesen, aber ich verstehe immer noch nicht mehr davon als Star Killer vom Brezelbacken.

Challenge of the Gobots ist nichts für Action-Spielanfänger. Es ist schön schnell, und man braucht auch einige Zeit, bis man so richtig begriffen hat, wie was läuft. Das Spiel selbst ist technisch ordentlich gemacht. Auch das Scrolling ist weich und die Soundeffekte sind knackig. Das alles klingt nach einem ungeheuer tollen Spiel. Aber es kommt bei mir trotzdem keine Begeisterung auf. Hauptsächlich ist man damit beschäftigt, Dinge auf- und abzuballern, was sich in der Praxis als sehr schwer erweist.

Es ist mal wieder der Fall eines technisch guten Spiels, das aber nur gepflegte Langeweile bietet. Keine Extrawaffen, keine neuen Ideen – nur Bomben einsammeln und damit grüne Bälle am Boden zu zerstören, ist auf Dauer doch ein wenig langweilig. (al)





Plutos

GRAFIK	71 ★
SOUND & MUSIK	32 ★
HAPPY-WERTUNG	69 ★

Action-Spiele im Weltraum sind nichts Neues, bei diesem können aber zwei Spieler gleichzeitig gegen Aliens kämpfen.

Atari ST
MicroValue/Tynesoft
49 Mark (Diskette)

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1987. Dies sind die Abenteuer eines kleinen Teams von Spieletestern, das sich aufgemacht hat, ein neues Action-Spiel zu testen und dessen Hintergrundstory zu entdecken. Doch als sie die Anleitung aufschlagen, finden sie etwas, was nie zuvor ein Spieletester gesehen hat.

Captain's Log, Sternenzeit 14:37. Captain Lenhardts erster Offizier, Mr. Bobo, blickt konzentriert in seinen Scanner. »Faszinierend, Captain. Wir haben ein kosmisches Phänomen gefunden: Ein Action-Spiel ohne jede Hintergundstory«. »Dann erfinden wir doch eine, Mr. Bobo.« »Das wäre unlogisch, Captain. Die einzigen Daten, die ich an meinem Tricoder ablesen kann, lauten: Fliegen Sie über ein gigantisches Mutterschiff, zerstören Sie so viele Einrichtungen wie möglich und überwinden Sie den Wächter am Ende eines Levels, um in den nächsten Level zu kommen. Passen Sie auf, daß Sie gegen keine hohen Gebäude fliegen. Das Treffen bestimmter Symbole bringt Extra-Leben oder Sprit, ohne den Sie das Ziel nicht erreichen können. Dann steht hier noch etwas von einer Pause-Funktion...« »Sonst nichts, Mr. Bobo?« »Halt, hier sehe ich noch etwas: Zwei Spieler können gleichzeitig miteinander im Team spielen!« »Warum haben Sie das nicht gleich gesagt, Bobo? Schnappen Sie sich einen Joystick – wir beamen uns runter zu unserem Redaktions-ST. Mr. Neumann, Mr. Locker, übernehmen Sie die Brücke. Doktor McGaksch begleitet uns als medizinischer Berater.«...

Warnung: Das Spiel »Plutos«, das wir hier vorstellen, hat nichts, aber auch gar nichts mit »Raumschiff Enterprise« zu tun. Wir wollten einfach einem Spiel, das ohne Hintergrundstory auskommen muß, wenigstens zu einer Vordergrundstory verhelfen. Zum Schluß noch einige Fakten, die Mr. Bobo nicht erwähnt hat: Plutos funktioniert nur mit Farbmonitoren und benötigt TOS im ROM sowie einen bzw. zwei Joysticks. Eine Maus-Steuerung ist nicht vorhanden.

Der angesprochene Wächter am Ende eines Levels sieht aus wie ein gigantisches Gesicht. Die Augen sind in Wirklichkeit gefährliche Raketenwerfer, die innerhalb von einigen Sekunden vernichtet werden müssen. Schafft man das nicht, muß man den gleichen Level noch einmal durchfliegen. (bs)



Bei Plutos hat sich der Programmierer anscheinend wenig Mühe gemacht. Es gibt nicht nur keine Hintergrundstory, es gibt auch keine Extrawaffen, nicht besonders viele Aliens und auch sonst keine großen Besonderheiten. Und trotzdem, hinter Plutos steckt mehr als man glaubt. Denn der Programmierer hat genau die Balance zwischen zu schwer und zu leicht gefunden. Außerdem gibt es hier für Zufall oder Glück kaum eine Chance. Wer gut und geschickt spielt, kommt auch sehr weit. Herausgekommen ist ein Spiel, das ich immer wieder spielen möchte, um den fiesen Aliens endlich mal zu zeigen, wer der Bessere ist.

Dazu kommt, daß das Programm technisch sehr gut gelungen ist. Das Scrolling und die Sprite-Animation sind einwandfrei, das Ganze ist abstrakt, aber gut gezeichnet. Lediglich mit dem Sound kann man nicht zufrieden sein, hier gibt es nur durchschnittliche Effekte.

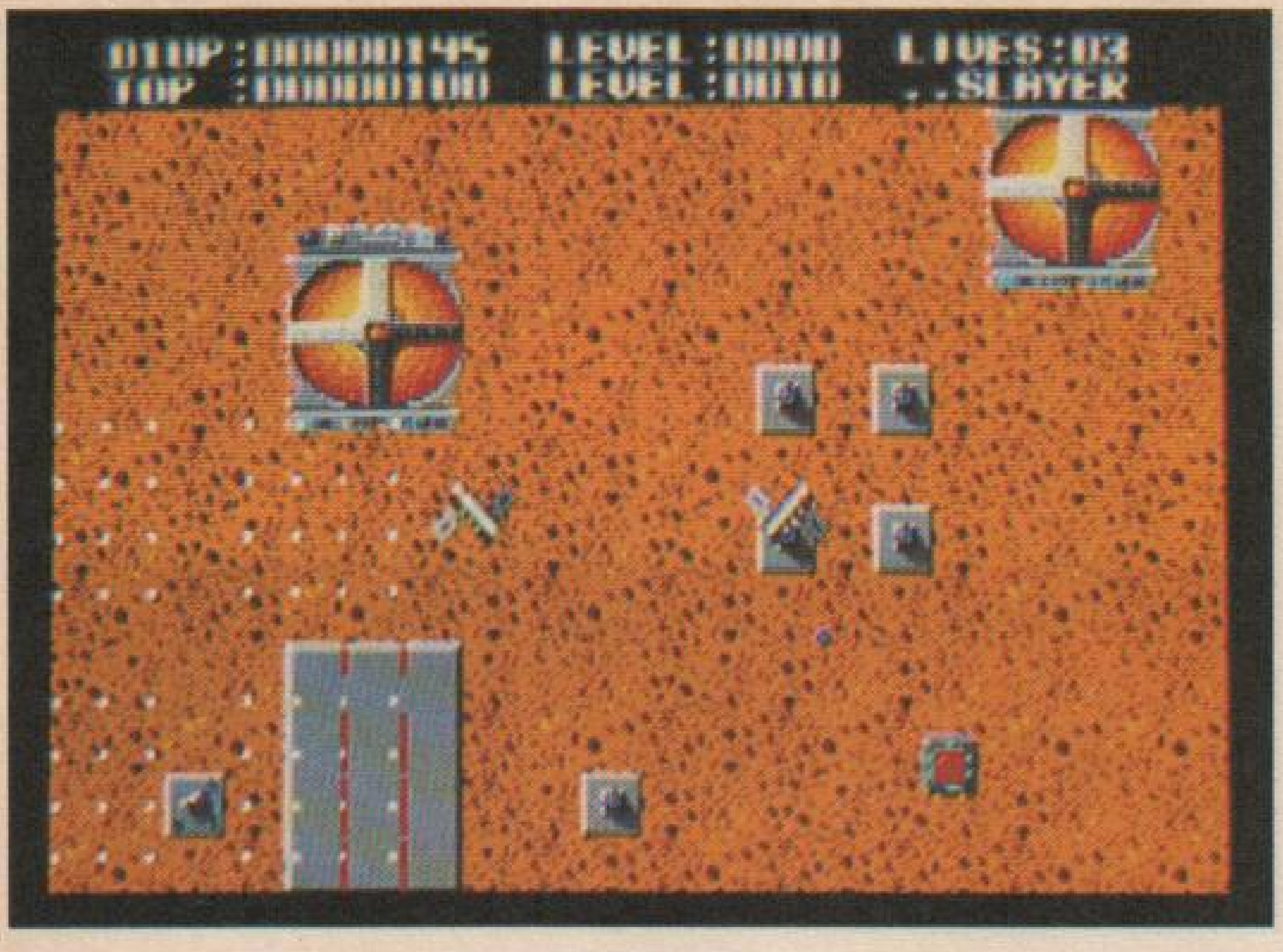
Wie schon gesagt: ein Actionspiel ohne viel Extras oder Drumherum, aber spielbar und fesselnd. Achja, der Zwei-Spieler-Modus ist auch gut, wenn auch nicht das richtige Teamwork-Feeling aufkommt. (bs)

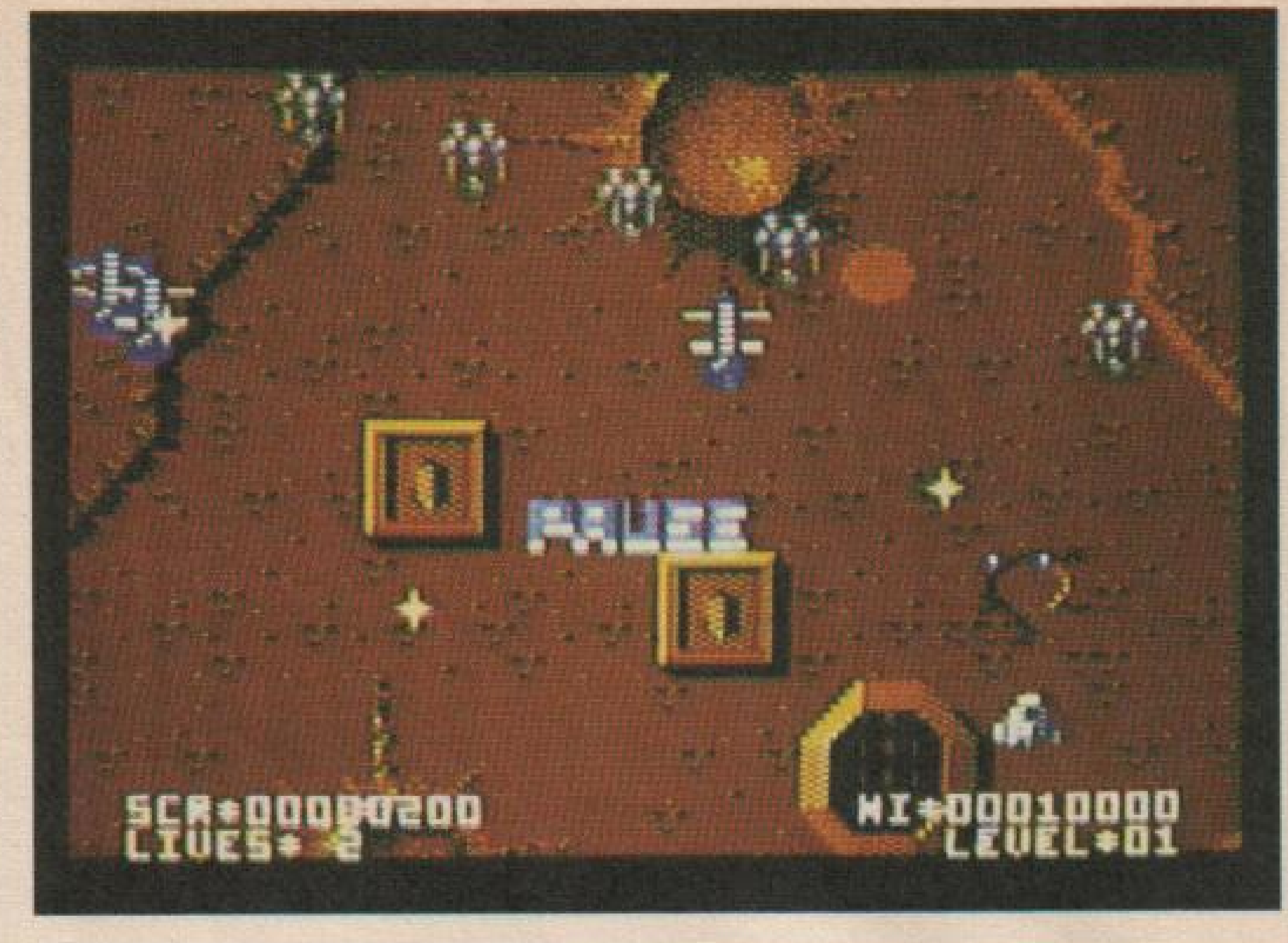


Es gibt Augenblicke, an denen ich mich frage, ob man für den Atari ST wirklich nur stupide Ballerspiele schreiben kann, bei denen ein Teil des Bildschirms scrollt und der Rest des Bildschirms derweil neckisch mit völlig nutzlosen Anzeigen blinkt. Vielleicht hat ein freundlicher Programmierer, der dieses Sonderheft liest, eine etwas einfallsreichere Idee.

Warum gebe ich Plutos dann so eine durchschnittliche Bewertung? Nun, die Grafik ist gelungen, das Scrolling sauber und die Motivation sehr hoch. Leider gibt es zu wenig Bilder, unterschiedliche Sprites und gar keine Extras. Was Plutos aber auszeichnet, ist der hervorragende Zwei-Spieler-Modus, der sich bei uns zum Renner entwickelt hat. Allein ist Plutos relativ öde und zum Schluß irrsinnig schwer. In den höheren Level würde ich es sogar unspielbar nennen. Zu zweit aber geht die Post ab. Nach einer Weile tun mir zwar regelmäßig die Arme vom dauernden Hämmern auf den Feuerknopf weh, aber es macht Spaß.

Wenn Sie in erster Linie alleine spielen, möchte ich Ihnen aber lieber Typhoon oder Goldrunner ans Herz legen. (gn)





Hades Nebula

GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	74 ★	
HAPPY-WERTUNG	52 ★	

Atari ST (C64, Spectrum)
Nexus
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette)

Action pur verspricht ein neues Weltraum-Spiel. Ein einsamer Held muß wieder die Erde retten.

Wir schreiben das Jahr 2124, das unter keinem guten Stern steht. Die Energiereserven der Erde sind beinahe erschöpft. Deshalb befaßt sich seit längerer Zeit das World Energy Commitee (WEC) mit dem Problem. Nach monatelangen Beratungen hat es nun endlich einen Beschluß gefaßt: Zehn riesige Raumschiffe sollen mit einem neuartigen Antrieb ausgestattet werden, um an die entfernteste Ecke unseres Universums zu gelangen, denn an diesem unwirtlichen Ort befindet sich die so dringend benötigte Energie.

So sieht jedenfalls die Theorie aus. Nur, leider wurde in die Pläne des WEC der grausame Eroberer Hades nicht miteinbezogen. Ohne Kenntnis des WEC postiert er alle seine Kampfschiffe genau an den Zielkoordinaten des Convoys der terranischen Raumkreuzer. Er hat vor, die Besatzungen zu versklaven, und die Schiffe an die Meistbietenden zu verkaufen. Da die Kommandanten von diesem Hinterhalt nichts ahnen, werden sie überrumpelt und haben keine Chance sich zu verteidigen. Daß der Plan von Hades dennoch nicht vollends aufgeht, liegt nur an einer Fehlschaltung des Bordcomputers des Raumschiffs Colony 7. Er beendete den Überlichtflug etwas zu früh. So kann sich Colony 7 dem Angriff entziehen.

Die Region, in der es sich momentan befindet, war überall als Orion-Nebula bekannt – zumindest so lange, bis Hades seine Finger auch nach diesem Gebiet ausstreckte. Er hat es in »Hades Nebula« umbenannt und mit Minen und automatischen Verteidigungsanlagen ausgestattet. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, an dem Sie in das Geschehen eingreifen. An Bord eines kleinen, wendigen Kampfschiffes stellen Sie sich den Herausforderungen. Zum Glück können Sie Ihr zunächst sehr bescheiden ausgestattetes Schiff im Laufe des Spiels mit Zusatzwaffen ausrüsten. Das ist auch bitter nötig, denn neben selbstfeuernden Bodenstationen haben Sie es auch mit Asteroidenfeldern, gegnerischen Kampfjets im Formationsflug und Mutterschiffen zu tun.

Die Atari ST-Version (linkes Foto) von Hades Nebula läuft nur mit einem Farbmonitor. Rechts sehen Sie die C64-Umsetzung. (mg)



Ein blitzsauberes senkrechtes Scrolling und größtenteils flüssig animierte Sprites lassen das Herz eines jeden Action-Fans höher schlagen. Für Abwechslung ist bei Hades Nebula auch gesorgt. So schnell kommt bei den verschiedenen Hintergrundlandschaften keine Langeweile auf. Die Soundeffekte heben sich meiner Meinung nach positiv von den üblichen »Bumm-Bumm-Knacks«-Geräuschen ähnlicher Programme für den ST ab.

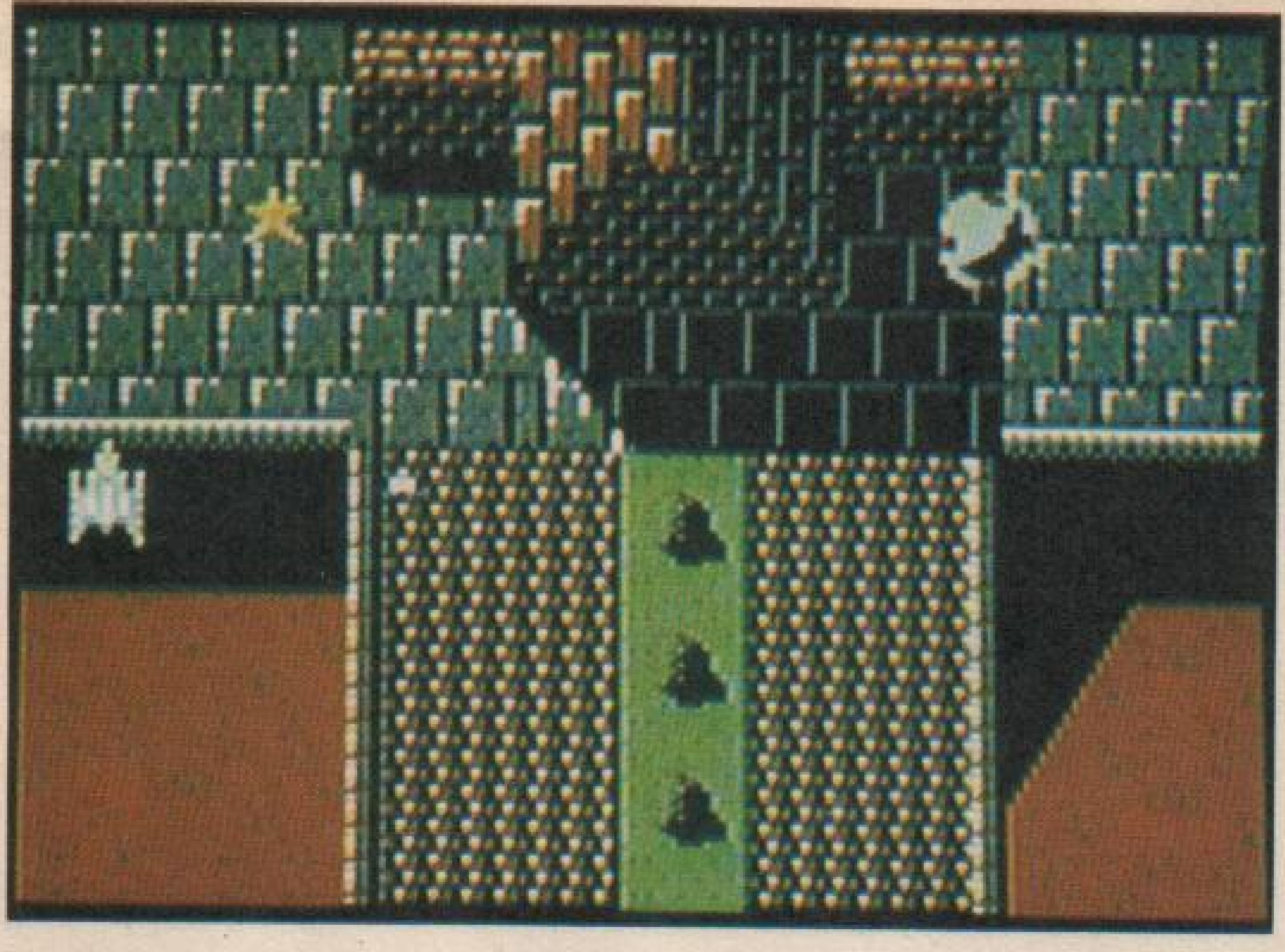
Leider haben die Programmierer anscheinend zum Schluß etwas geschludert und das Spiel nicht genügend getestet. Zu Beginn ist das eigene Raumschiff äußerst langsam. Das wäre ja nicht so schlimm, wenn nicht Horden von Angreifern mit einem Affentempo über den Bildschirm wetzen und wie wild um sich schießen würden. Außerdem kann man im ersten Level, der sich ziemlich lange hinstreckt, nur eine Extrawaffe (in diesem Fall höhere Geschwindigkeit) ergattern. Verpaßt der Spieler diese Gelegenheit, ist es fast aussichtslos, den Asteroidengürtel und das Mutterschiff zu überleben. Im zweiten Level wimmelt es komischerweise dann nur so von Extrawaffen. (mg)



Diese Art von Action-Spiel gibt es auf dem Atari ST in rauhen Mengen: »Xtron«, »Skyfighter«, »Plutos«, »Xevious«, »Typhoon« und »Altair« sind nur einige der Titel, bei denen Sprites vor einem scrollenden Hintergrund zu vernichten sind. Hades Nebula hebt sich gegenüber diesen Programmen in zwei Punkten deutlich ab. Technisch ist es eindeutig eines der besten Spiele aus dieser Liste. Das Scrolling ist flott, fließend und farbenfroh, obwohl der ganze Bildschirm gescrollt wird. Die Musik ist gut komponiert und programmiert. An besonderen Gags, wie beispielsweise der rotierenden High-Score-Liste, erkennt man, daß fleißig in Assembler programmiert wurde.

Spielerisch hingegen ist Hades Nebula nahe an einer Katastrophe. Der erste Level ist wahnsinnig schwer, außerdem gibt es hier gerade zwei Extras, die so ungeschickt liegen, daß man nur eines von beiden nehmen kann. Er ist so schwer, daß ich ihn nicht schaffe, und deswegen lasse ich Hades Nebula mittlerweile in der Ecke verstauben.

Auf dem C64 ist das Spiel zwar leichter und technisch auch sehr gut, aber trotzdem nur Durchschnitt. (bs)





Slap Fight

GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	46 ★	
HAPPY-WERTUNG	80 ★	

C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
Imagine
29 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)

Mit einem schneidigen Raumschiff müssen Sie einen Angriff gegen einen ganzen Planeten fliegen. Einige Extra-Waffen erleichtern das Leben.

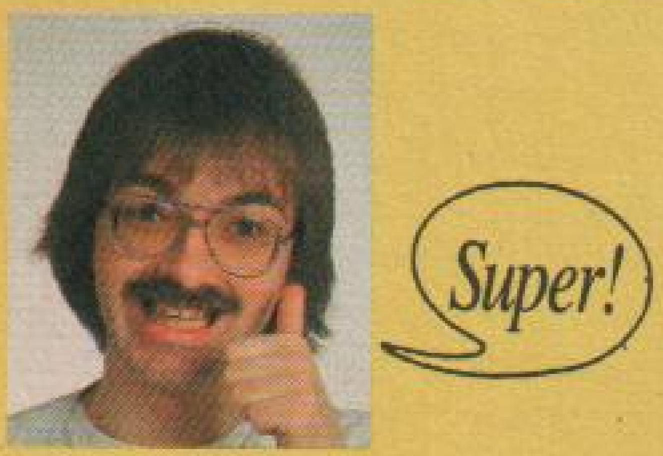
Der Planet Orac ist das Zentrum des Bösen. Seine kriegerischen Einwohner bedrohen die Erde. Was liegt also näher, als ein Kampfraumschiff zu besteigen und den Orac-Frechlingen ein paar Lasersalven vor die Nase zu braten? Also rein in den nächsten Turbo-Raumer, und los geht es mit dem Anflug auf den Planeten.

Bei »Slap Fight« dreht sich alles um ein nicht mehr ganz frisches Thema: Der Spieler steuert sein Raumschiff und tut sein Bestes, die gegnerischen Schiffe und Bodenstationen zu vernichten, die ihrerseits zurückschießen. Ähnlich wie bei »Terra Cresta« kann man sich Extrawaffen dazu verdienen, um das eigene Schiff besser auszurüsten.

Zu Beginn ist Ihr Schiff recht langsam und nur mit einer mickrigen Standard-Kanone ausgestattet. Schießt man Gegner ab, verschwinden sie natürlich mit einem »Puff!« vom Bildschirm. Einige Opfer lassen aber noch einen gelben Stern zurück. Sammelt man die Sterne auf, kann man sie gegen Extras für das Raumschiff tauschen. Es gibt hier ein Wertgefälle; für das eine Extra muß man nur mit einem Stern bezahlen, für ein anderes muß man aber mehrere Sterne gesammelt haben. Im einzelnen kann man wählen zwischen mehr Geschwindigkeit (am Anfang sehr zu empfehlen!), Side (Schüsse auch zur Seite), Wind (Schiff wird größer), Bomb (Bombe), Laser (Schuß nach vorne mit größerer Reichweite), Missiles (Raketen, die automatisch einem Gegner folgen – ungemein praktisch!) und Shield (vorübergehende Unverwundbarkeit).

Da man bei Slap Fight nicht alle Extras zusammen einsetzen kann, und diese auch gewisse Nachteile mit sich bringen, spielt bei der Waffenwahl sogar etwas Taktik eine Rolle. Wenn Sie zum Beispiel mit dem Wind-Extra Ihr Raumschiff vergrößern, wächst dadurch automatisch dessen Feuerkraft. Aber in seiner größeren Form bietet das Schiff den Gegnern jetzt auch mehr Angriffsfläche. Alles hat eben seine Nachteile...

Am Ende eines jeden Levels wartet ein dickes Mutterschiff auf Sie. Um es zu vernichten, sind mehrere Treffer nötig. Man muß diesen dicken Brocken nicht unbedingt besiegen, um eine Stufe weiter zu kommen, aber er beschert einen ordentlichen Punkte-Bonus. (hl)



Wir testen eine ganze Menge von Schießspielen mit Extrawaffen in diesem Sonderheft. Einige kommen ziemlich schlecht weg, andere wiederum können mich begeistern. Slap Fight gehört eindeutig zur letzteren Kategorie. Einfacher Grund: Es spielt sich gut.

Technisch ist das Spiel tadellos programmiert. Die Hintergrundgrafiken sind gelungen, und Sprite-mäßig wird der C64 ganz schön ausgequetscht. Der Schwierigkeitsgrad ist nach meinem Geschmack gerade richtig: Nicht so frustrierend hoch wie bei Terra Cresta, aber herausfordernd. Es gibt viele verschiedene Gegner mit individuellen Verhaltensmustern und einige tolle Extrawaffen. Hier liegt ein Schlüssel zum Erfolg bei diesem Spiel, denn wenn man an bestimmten Stellen das richtige Extra einsetzt, hat man es gleich wesentlich leichter.

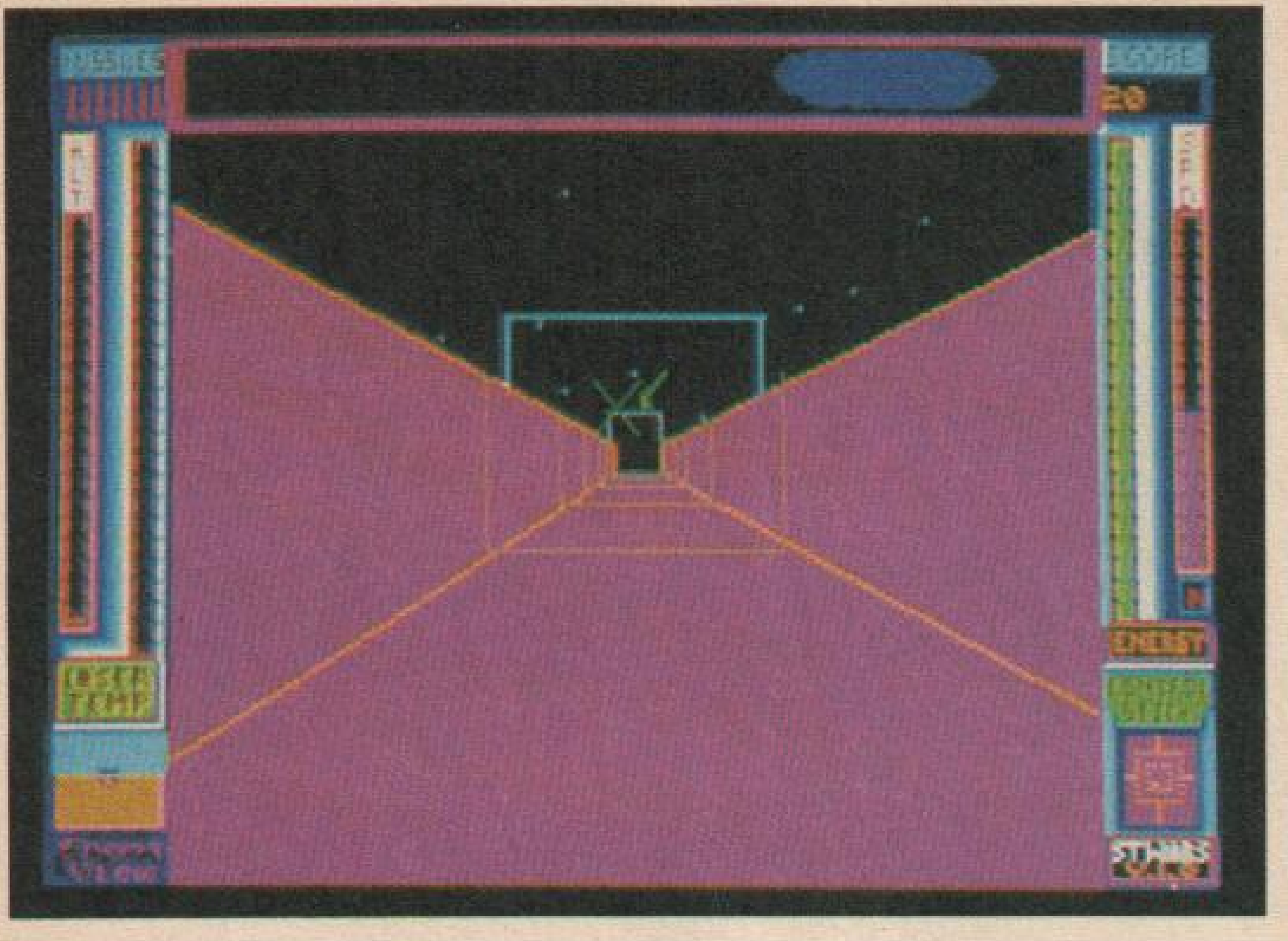
Slap Fight ist »nur« ein Ballerspiel und gewinnt sicher nicht den Preis für die beste Spielidee, aber es sorgt für eine tolle Motivation. Action-Fans sollten sich das Programm unbedingt zulegen. Einsteiger seien allerdings gewarnt: Dieses Spiel ist nicht unbedingt das einfachste und kann auch zu Frustration führen. (hl)

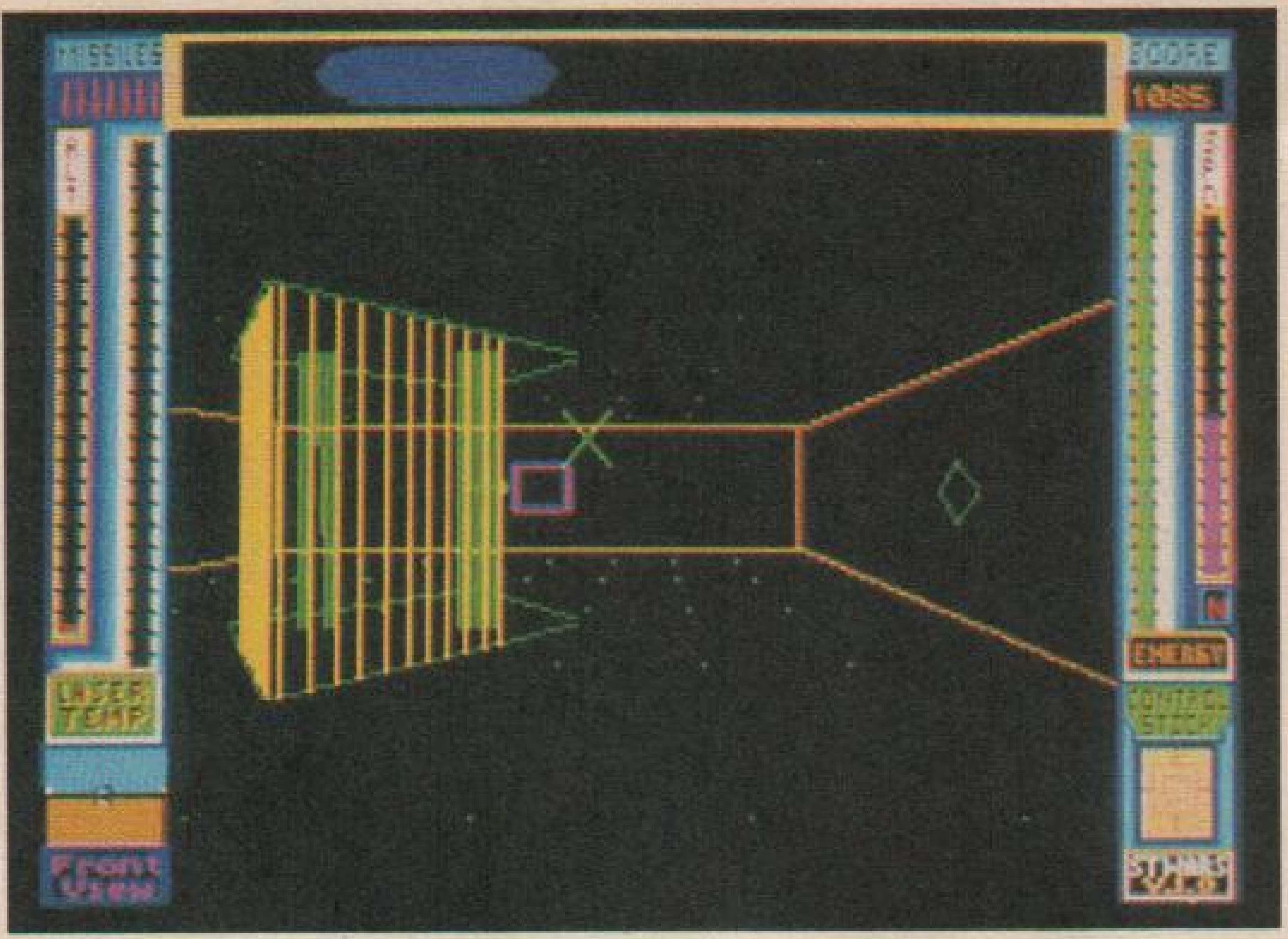


Uff! Slap Fight ist schwer – streng genommen sogar sehr schwer. Aber trotzdem macht es Spaß. Man wagt immer noch ein Spiel, in der Hoffnung, noch etwas weiter zu kommen. Aber irgendwann ist der Punkt erreicht, an dem die Frustration zu hoch wird. Die Gegner sind einfach zu gut und zu gemein – wo bleibt der Trainer-POKE?

Technisch kann man ein Action-Spiel nicht sehr viel besser machen: Unmengen von Sprites tummeln sich auf dem Bildschirm, die überflogene Landschaft sieht wirklich sehr gut aus und scrollt ruckelfrei über den Schirm. Eine kleine Ungereimtheit sind allerdings die unterdurchschnittlichen Soundeffekte. Laut Titelbild stammen diese von Martin Galway, was ich angesichts der dürftigen Qualität nicht ganz glauben mag.

Eines ist allen Testern höchst unangenehm aufgefallen: Slap Fight hat keine Pausenfunktion. Abgesehen davon, daß diese für jeden Spieler wirklich sehr nützlich ist (Telefonanrufe, dringende Bedürfnisse oder Hand ausruhen), ist sie für uns Spiele-Tester unentbehrlich. Denn ohne Pausenfunktion ist es fast unmöglich, scharfe Bildschirmfotos zu machen. (bs)





ST-Wars

GRAFIK	52 ★	
SOUND & MUSIK	51 ★	
HAPPY-WERTUNG	60 ★	

Alarm im All! Ein kleiner Weltraum-Jäger versucht, das Regime des Oberschurken zu stürzen.

Atari ST
Miles Computing
zirka 80 Mark (Diskette)

Ein grausamer Tyrann hält das Universum in seinen Klauen. Sie sind nur ein einfacher Raumschiffpilot, ein kleines Rädchen in der Maschinerie des Tyrannen. Bis Sie eines Tages rein zufällig auf ein seltsames Signal auf einem verlassenen Planeten stoßen. Dort entdecken Sie ein voll ausgerüstetes Kampfschiff. Der Bordcomputer begrüßt Sie und sagt Ihnen, worum es geht: Rebellen haben dieses Raumschiff vor einigen Jahren gebaut, in der Hoffnung, daß ein Spitzenpilot die gefährliche Mission übernehmen wird, die in den Bordcomputer des Schiffs programmiert wurde: Die Zerstörung der Basis des Tyrannen.

Diese Mission ist in mehrere Teilaufträge unterteilt. Zuerst einmal müssen Sie einen Hyperraumsprung in ein Asteroiden-Feld in der Nähe der Basis unternehmen. Dort müssen Sie das Schiff wieder auftanken. Allerdings wird die Tankstation von Raumjägern bewacht. Nachdem Sie aufgetankt haben, gibt es einen zweiten Hyperraum-Sprung in die Nähe der Basis des Tyrannen. Diese ist natürlich wesentlich stärker bewacht als die Tankstation. Haben Sie sich durch den Abwehrgürtel geschlagen, geht es runter auf die Oberfläche der großen Raumstation. Zuerst kämpfen Sie sich durch eine Reihe von Radar-Türmen, die Sie vernichten sollen, damit die Soldaten des Tyrannen Sie nicht so leicht finden. Bis hierhin hat der Bordcomputer das Raumschiff mitgelenkt, doch ab jetzt sind Sie völlig auf sich allein gestellt. Sie fliegen über die Oberfläche, schützen sich gegen feindliche Jäger und Bodengeschütze und suchen einen langen Tunnel, der Sie durch eine Reihe von Hindernissen zum Reaktorraum der Basis führt. Dort müssen Sie mit einem gezielten Schuß den Reaktor zerstören und möglichst schnell aus der Basis abhauen.

Das Spiel wird mit der Maus und der Tastatur gesteuert und läuft nur mit einem Farbmonitor. Neben einem schlagkräftigen Laser stehen Ihnen verschiedene Raketentypen zur Verfügung. Außerdem können Sie aus Ihrem Cockpit in alle Richtungen gucken und sich auch einen Blick von oben auf Ihr Raumschiff gönnen.

In einem Menü stellen Sie eine Vielzahl von Parametern ein. So verbieten Sie beispielsweise den Feinden, auf Sie zu schießen! Wer allerdings diesen Trick anwendet, darf sich nicht in die High-Score-Liste eintragen, die auch auf Diskette gespeichert wird. (bs)



Der ST scheint sich langsam zum Lieblingskind aller Programmierer zu entwickeln, die gerne 3D-Vektorgrafik herumflitzen lassen. »Warum auch nicht?« denkt sich da der von »Starglider« verwöhnte Spieler, der bei 3D-Vektorgrafik gleich an packende Raumschlachten in fließender Grafik denkt. Packend sind die Gefechte bei »ST-Wars« zwar schon, aber die Grafik ist viel langsamer, was den Spielanreiz wesentlich mindert.

Wenn Ihnen der Handlungshintergrund irgendwie bekannt vorkommt: Man braucht dem Namen ST-Wars nur noch ein »a« und ein »r« hinzuzufügen, und was kommt dabei raus? Klar, »Star Wars«! Die einzelnen Szenen ähneln denen des Star-Wars-Automaten, und auch die Formen der Raumschiffe lassen die Vorbilder erkennen.

Eine digitalisierte Titelmelodie soll auf das Spiel einstimmen, doch auf unserem ST klang diese wie ein wirr zusammengesetzter Geräusch-Salat ohne Konzept. Ich schließe hier einen Programmfehler nicht aus.

ST-Wars spielt sich sehr gut, was nicht zuletzt an den umfangreichen Menüs liegt, mit denen Sie den Spielablauf variieren können. (bs)



Der Programmierer hat anscheinend sehr gerne den Spielautomaten Star Wars von Atari mit Münzen gefüttert. Anders kann ich mir die Ähnlichkeit von ST-Wars mit diesem Automaten nicht erklären.

Allerdings gefällt mir ST-Wars bei weitem nicht so gut wie das Original. Die Vektorgrafik ist zwar recht flott, erreicht aber beispielsweise nicht die Geschwindigkeit von Starglider. Die Qualität der digitalisierten Musik und Soundeffekte hält sich ebenso in Grenzen. Überhaupt konnte ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß das ganze Spiel etwas schludrig programmiert wurde. Ein paar Wochen Verbesserungsarbeit hätten ihm sicher gut getan. Wer über diese kleinen Mängel hinwegsieht, erhält für sein Geld ein ordentliches Schießspiel mit viel Abwechslung. Eine Menge verschiedene Missionen mit teilweise unterschiedlicher Grafik erwarten den Spieler.

Das üppige Auswahlmenü zu Beginn hat mir sehr gut gefallen. So wird auch Raumschiffkommandanten, die nicht mit dem Joystick in der Hand geboren wurden, die Chance gegeben, alle Szenen des Spiels zu erforschen. (mg)

HAPPY-COMPUTER SONDERHEFT

PROGRAMM-SERVICE

Spannende und preiswerte Spiele aus Happy-Computer

Ausgewählte Spiele für C64/C128

Underground Zone: Bewahren Sie mit Ihrem Super-Hubschrauber 256 Menschen vor der Gefahr der radioaktiven Vernichtung.

Belagerung: Erobern Sie die Burg Ihres Gegners bei diesem mittelalterlichen Brettspiel!



Weltendämmerung: Fantastische Grafik erfordert hier strategisches Denken, um die Horden des Gegners zu überwinden.

Vier gewinnt: Grafisch gut verpackt, versuchen Sie bei diesem Spiel, den Computer oder Ihren Mitspieler zu schlagen.

Super-Reversi: Plazieren Sie Ihre Spielsteine so, daß der Computer keine Chance mehr hat.

Trigon: Nur blitzschnelle Reaktion bewahrt Ihre Schlange vor dem »CRASH«.

Block'n'Bubble: Vernichten Sie als Druide die tödlichen Kugeln, die Sie selbst herbeigezaubert haben.

Playball: Räumen Sie die Steine mit einer rasend schnellen Kugel ab. Ihre volle Konzentrationsfähigkeit ist hier gefragt.

Cave Raid: Finden Sie die geheimnisvollen Schätze in den grafisch fantastisch dargestellten Höhlen der Unterwelt.

Stone Rescue: Als gieriger Goldsucher können Sie selbst tödliche Hindernisse nicht abhalten, wenn Sie geschickt genug sind.

Vectors: Superschnelles Reaktionsspiel für den C128 im 80-Zeichen-Modus – sensationell.

Die Anleitung zu den Spielen finden Sie auf der Diskette!

1 Diskette für C64/C128

Bestell-Nr.: 12709 **DM 29,90*** (sFr 24,90/öS 299,–*)

Super-Adaption eines tollen Arcade Games

Quadranoid: (Happy-Computer 8/87). Dieses Programm orientiert sich an dem Vorbild Arcanoid und bietet sogar noch manche Vorteile gegenüber dem Original. Mit eigenem Editor und Zwei-Spieler-Modus fesselt Quadranoid lange an den Joystick.

Bards-Tale-Editor: (Happy-Computer SH 17/87). Wenn Ihnen Bards Tale zu schwer ist, können Sie mit diesem Programm Ihre Party stärken und besser ausrüsten, um die Kämpfe in den Dungeons erfolgreich durchzusetzen.

Topsy-Turvy: (Happy-Computer 9/87). Ein aufregend schnelles Geschicklichkeitsspiel, bei dem sich nur Spieler mit starken Nerven und besonders gutem Reaktionsvermögen durchkämpfen. In einem einsamen, überdimensionalen Haus hat ein Bösewicht Bomben versteckt, die genau Sie mit Ihrem Ballon entschärfen müssen.

Außerdem viele weitere Programme, Tips und Tricks für den C64.

1 Diskette für C64

Bestell-Nr.: 20709 **DM 29,90*** (sFr 24,90/öS 299,–*)

*inkl. Mehrwertsteuer. Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik

Zeitschriften · Bücher

Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0.

HAPPY-COMPUTER PROGRAMMSERVICE

Weitere Programmservice-Angebote

C64/C128

Spielhallenrenner standen Pate

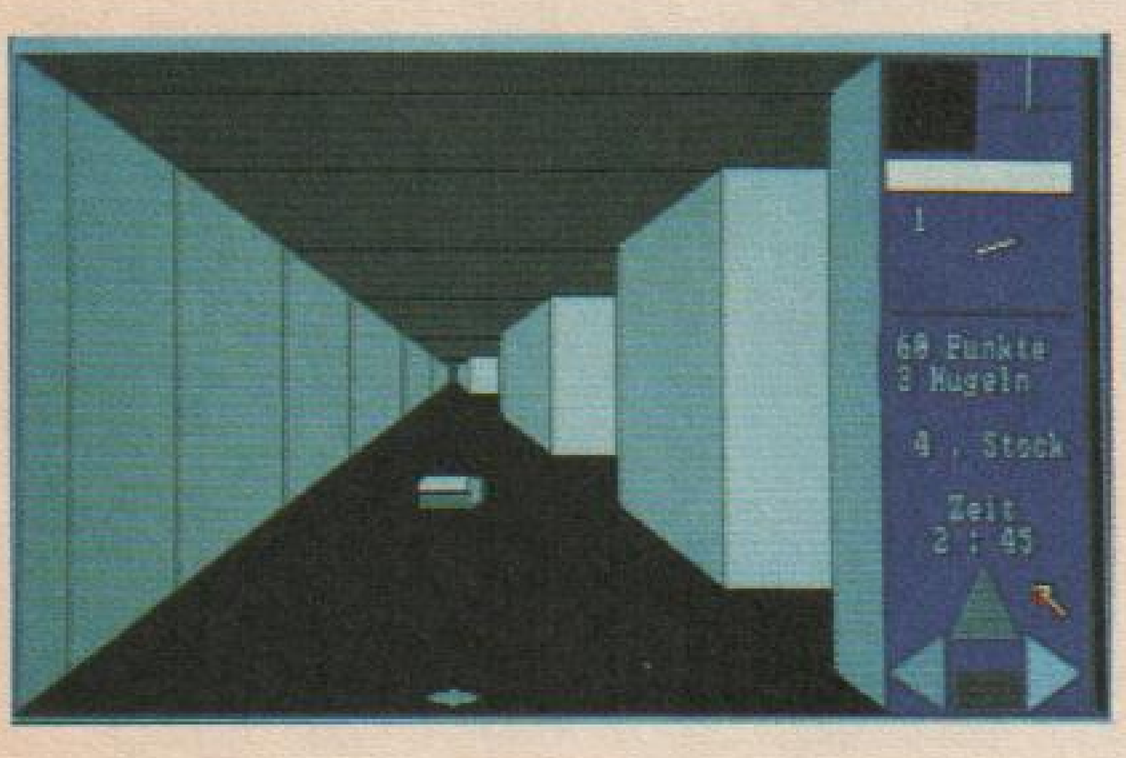
Asteroids 64: (Happy-Computer 6/87). Asteroids 64 ist wahrscheinlich die einzige Version des Spielhallenrenners Asteroids auf dem C64. Es zeichnet sich besonders durch seine aufwendige und sehr schnelle Grafik aus. Also ein packendes Weltraum-Spiel für den C64, das lange Stunden und Blasen an den Händen garantiert. Kämpfen Sie sich durch einen nicht enden wollenden Asteroidengürtel. **Future Race:** (Happy-Computer 5/87). Eine fast perfekte Adaption des bekannten Automatenspiels Trailblazer. Fahren Sie auf einer bunten Straße durch das All. Aber auf der Straße erschweren verschiedenfarbige Felder den Weg erheblich. **Playfield:** (Happy-Computer 5/87). Eine Ergänzung zu dem beliebten Listing Robos Revenge. Erweitern Sie das Programm um einen weiteren Level.
Außerdem viele weitere Programme, Tips und Tricks für den C64.
1 Diskette für C64 und C128.

Bestell-Nr.: 20706 **DM 29,90*** sFr 24,90/öS 299,-*

Commodore Amiga

Steigen Sie ein in die 3D-Welt des Amiga

Maze: (Happy-Computer SH 9 (68000er)). Sie stehen vor einer fast unlösbaren Aufgabe. Unter Zeitdruck müssen Sie in einem vierstöckigen Irrgarten vier Ringe finden. Steigen Sie ein in die 3D-Welt des Amiga!



Marble Madness Demo: Eine Demo-Version des tollen Geschicklichkeitsspiels für den Amiga. **Animationsprogramme:** (Happy-Computer SH9). Einige Programme, die zeigen, was grafisch in Basic auf dem Amiga möglich ist. Außerdem zeigen die Programme, wie man dies verwirklichen kann.
1 Diskette für Commodore Amiga

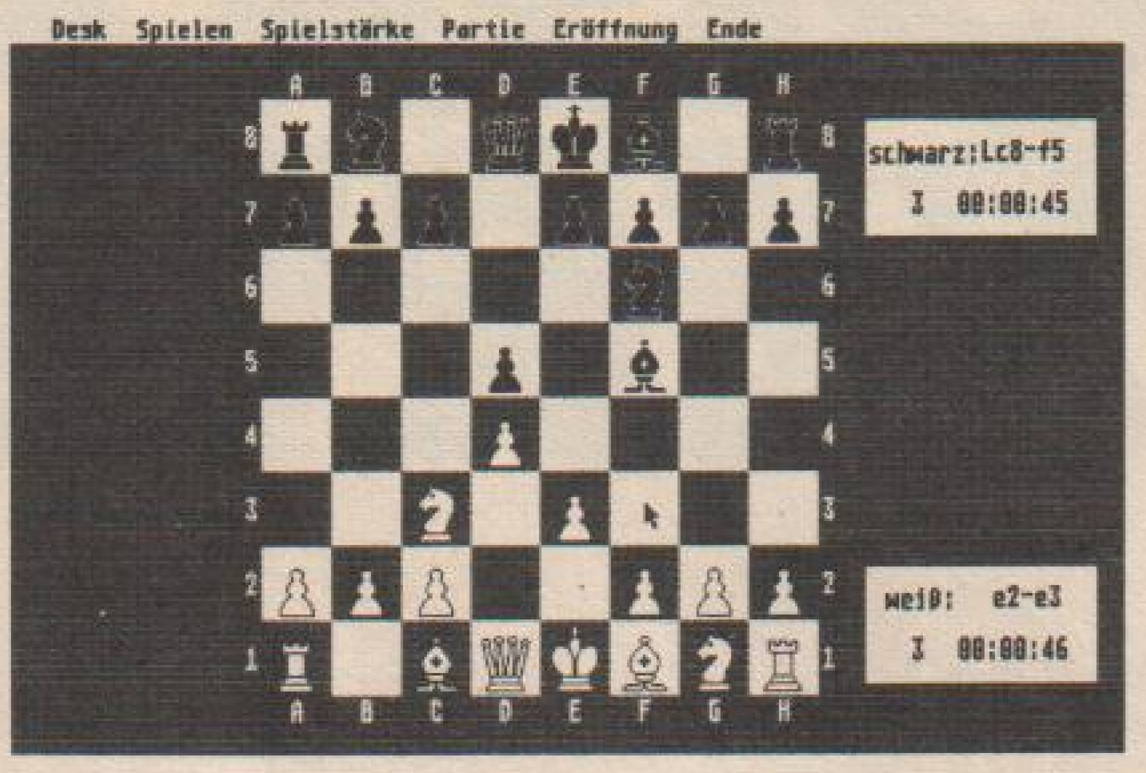
Bestell-Nr.: LH 86S9 D5 **DM 29,90*** sFr 24,90/öS 299,-*

Atari ST

Schnelle Action- und spannende Strategiespiele

Quadromania: (Happy-Computer 7/87). Ein kniffliger Denksport. Vorausplanung und geschicktes Handeln müssen Sie bei diesem elektronischen Brettspiel mitbringen. **Zeitlupe:** (Happy-Computer 5/87). Ist Ihnen Ihr ST zu schnell? Mit diesem Assembler-Hilfsprogramm bremsen Sie ihn in zehn Stufen. Die meisten Spiele für den Atari ST laufen nun auf Wunsch in Zeitlupe. **Wabaduu:** (Happy-Computer 5/87). Erleben Sie das galaktische Inferno im ST. Bei diesem schnellen Action-Spiel müssen Sie Ihre Verteidigungs-Basis gegen feindliche Laserstrahlen schützen. **Freezer:** (Happy-Computer 5/87). Per Tastendruck frieren Sie fast jedes Programm ein – egal ob für Bildschirmfotos oder für die Tasse Kaffee zwischendurch. Ein ideales Utility.

Deep Thought: Ein spielstarkes Schachprogramm mit toller Grafik für den ST. Alle Züge werden mitprotokolliert und auf Wunsch ausgedruckt.



Und viele weitere Programme, Tips und Tricks für den Atari ST.
1 Diskette für Atari ST

Bestell-Nr.: 20708 **DM 29,90*** sFr 24,90/öS 299,-*

Atari XL/XE

Tolle Geschicklichkeits- und Actionspiele

Arax: Ein Krieg zwischen den beiden wichtigsten Völkern des Universums ist ausgebrochen. Als junger Kadett starten Sie ein waghalsiges Unternehmen und desertieren von Ihrer Einheit. Sie wollen dem unsinnigen Treiben ein Ende setzen und fliegen zu der Hauptbasis des Feindes, um diese zu zerstören. Damit wären alle Probleme beseitigt. **Wandering:** Damit der kleine Käfer im großen Labyrinth am Leben bleibt, muß er Nahrung finden und vor den gefährlichen Wächtern fliehen. **Helimann:** In diesem Spiel fliegen Sie mit einem Hubschrauberrucksack augerüstet durch unterirdische Höhlen. Jede Menge Gefahren lauern auf Sie, die Sie erfolgreich meistern müssen, um den Ausgang der Höhle zu erreichen. Zusätzlich ist im Spiel ein Editor enthalten, mit dem neue Höhlen entworfen werden. **Paver:** Ein Spiel für zwei. Sie fliegen mit einem Fahrzeug über eine mosaikartige Landschaft und versuchen, an passenden Stellen Steine einzufügen. Wer als erstes die Stelle für den nächsten Stein findet, bekommt die Punkte. **256 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm!** Was Atari in der Werbung versprach und nur bedingt halten konnte, wird mit diesem Programm wahr gemacht: Auf dem Bildschirm sind gleichzeitig alle 256 Farben des Computers darstellbar. Zwei Programme nutzen diese Möglichkeit aus: **Paint256:** Ist ein Malprogramm, mit dem in 256 Farben gepinselt wird. Neben den üblichen Funktionen zum Zeichnen von Punkten, Linien und Flächen besitzt es eine Funktion zum Einbinden von Text ins Bild und zum Dehnen oder Stauchen von Bildelementen. **Apfel256:** Berechnet die Mandelbrotmenge in 256 Farben. Ein unvergleichlicher Anblick auf dem Atari Computer. Weiterhin finden Sie Turbo Basic XL und alle weiteren Programme des Atari-Sonderhefts 20 auf der Diskette.
2 Disketten für Atari XL/XE-Computer

Bestell-Nr.: 25720 **DM 34,90*** sFr 29,50/öS 349,-*

Schneider CPC

Sei kein Frosch!

Froggit: (Happy-Computer 5/87). Froggit ist ein ganz außergewöhnlicher kleiner Frosch, der bei seinen Exkursionen unter der Erdoberfläche alle Fliegen und Käfer fressen muß, damit Sie den heißbegehrten nächsten Level erreichen. **Lirpa-Lirpa:** Ein tolles Spiel als kostenlose Dreingabe für unsere treuen Happy-Leser. Lassen Sie sich überraschen! Weiterhin viele weitere Programme, Tips und Tricks auf Diskette.
1 Diskette für Schneider CPC

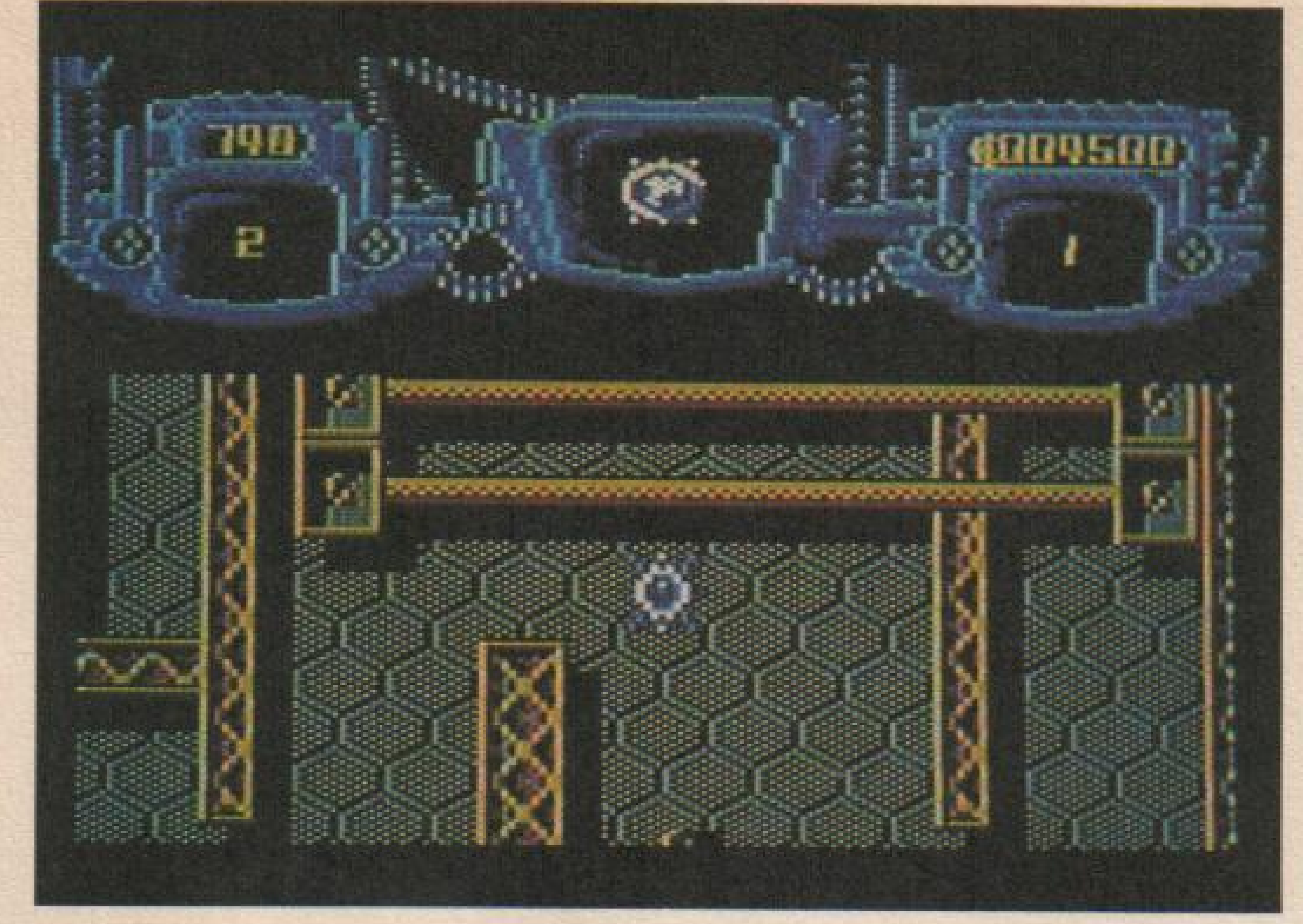
Bestell-Nr.: 20705 **DM 29,90*** sFr 24,90/öS 299,-*

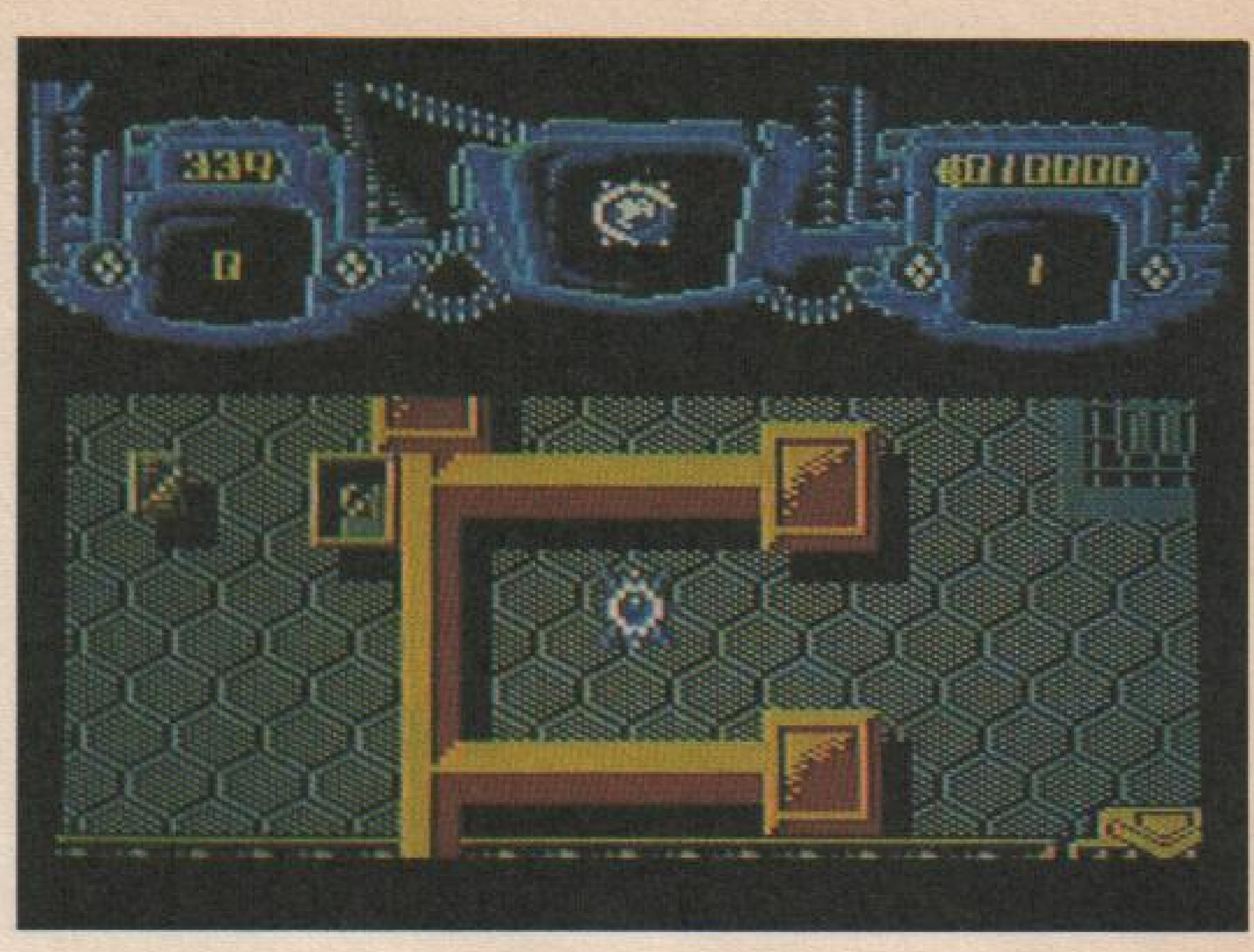
*inkl. Mehrwertsteuer. Unverbindliche Preisempfehlung

Sie suchen packende Spiele, hilfreiche Utilities und professionelle Anwendungen für Ihren Computer? Sie wünschen sich gute Software zu vernünftigen Preisen? Hier finden Sie beides! Unser stetig wachsendes Sortiment enthält interessante Listing-Software für alle gängigen Computertypen. Jeden Monat erweitert sich unser aktuelles Angebot um eine weitere interessante Programmsammlung für jeweils einen Computertyp.

Bestellungen bitte an: Markt&Technik Verlag AG, Unternehmensbereich Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar, Telefon (089) 4613-0. Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656. Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsgesellschaft mbH (Großhandel), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0; Microcomput-ique E. Schiller, Fasangasse 24, A-1030 Wien, Telefon (0222) 785661; Bücherzentrum Meidling, Schönbrunner Straße 261, A-1120 Wien, Telefon (0222) 833196. Bestellungen aus anderen Ländern bitte nur schriftlich an: Markt&Technik Verlag AG, Abt. Buchvertrieb, Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar, und gegen Bezahlung einer Rechnung im voraus.

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung und Überweisung die eingeheftete Postgiro-Zahlkarte, oder senden Sie uns einen Verrechnungs-Scheck mit Ihrer Bestellung. Sie erleichtern uns die Auftragsabwicklung, und dafür berechnen wir Ihnen keine Versandkosten.





Shadow Skimmer

GRAFIK	73 ★
SOUND & MUSIK	78 ★
HAPPY-WERTUNG	37 ★

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
The Edge
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)

Das ist eine Aufgabe, bei der man sich nach einer gemütlichen Standard-Raumschlacht sehnt. Doch diesmal kämpfen Sie gegen das gefährlichste Raumschiff im Universum: Ihr eigenes!

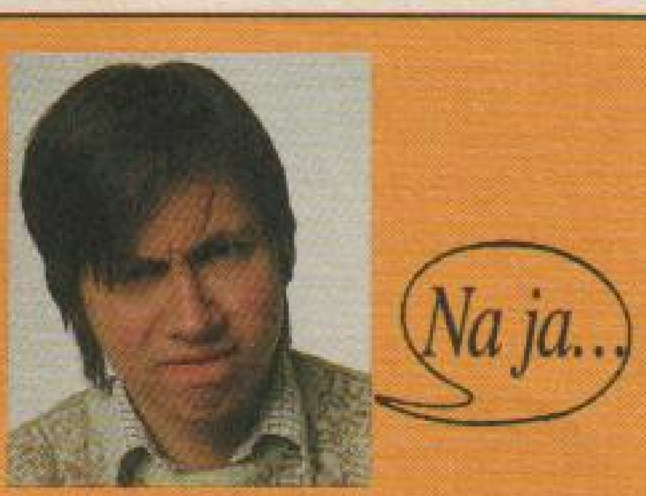
Man hat Ihnen gesagt, das alles ganz einfach wäre. Sie setzen sich in den »Shadow Skimmer«-Gleiter, fliegen kurz hinaus, um die Triebwerke zu überprüfen, und kommen wieder zurück. Das Ganze wird nicht länger als 30 Minuten dauern.

Dummerweise mußte sich der Hauptcomputer gerade den Zeitpunkt, an dem Sie eine Triebwerksinspektion am Mutterschiff durchführen, für eine Fehlfunktion aussuchen. Das Schott, durch das Sie wieder rein wollen, klemmt plötzlich, und der Hauptcomputer meint, Sie wären schon wieder drin! Ein zweites Schott ist am anderen Ende des Schiffs. Doch dorthin zu kommen, ist gar nicht so einfach, denn dazwischen liegen die angeblich unbesiegbaren Verteidigungssysteme. Der Kapitän denkt natürlich nicht einmal im Traum daran, wegen einem seiner Offiziere das wertvolle Verteidigungssystem auszuschalten.

Sie müssen also mit Ihrem Gleiter über die Oberfläche der drei Schiffsabschnitte schweben, jeweils die Verteidigungssysteme ausschalten, sprich vernichten, und das Eingangsschott in Sektion 3 finden. Dummerweise sind die Verteidigungssysteme teilweise versteckt und nicht so einfach zu finden. Erst wenn Sie in einer Sektion die Steuereinheit des Verteidigungs-Computers zerstört haben, dürfen Sie in den nächsten Abschnitt vorrücken.

Ihr Gleiter hat drei Schutzschirme mit begrenzter Energie. Diese Energie verringert sich bei Treffern der Gegner und Kollisionen mit den Aufbauten des Schiffs. Sind alle drei Schirme verbraucht, wird Ihr Gleiter vernichtet.

Jede Sektion ist mehrere Bildschirme groß und wird bei der Commodore-Version gescrollt. Auf dem Raumschiff befinden sich zahlreiche Aufbauten, die teilweise unterflogen werden können. Paradoxerweise gibt es Aufbauten, unter denen Sie nur durchfliegen können, wenn Sie Ihren Gleiter auf den Kopf drehen. (bs)



Im täglichen Kampf mit der Hintergrundstory hat sich diesmal der Programmierer eine besonders unglaubwürdige ausgedacht. Die Idee, daß Sie gegen Ihr eigenes Schiff kämpfen, hätte man wesentlich besser verkaufen können. Hätte ich die Anleitung nicht gelesen – beim Spielen hätte ich es nicht erkannt. Am meisten stört mich jedoch der logische Fehler, daß das Raumschiff auf dem Kopf stehend weniger Platz einnimmt und durch Hindernisse hindurchfliegen kann – mein alter Physiklehrer würde da einen Tobsuchtsanfall kriegen!

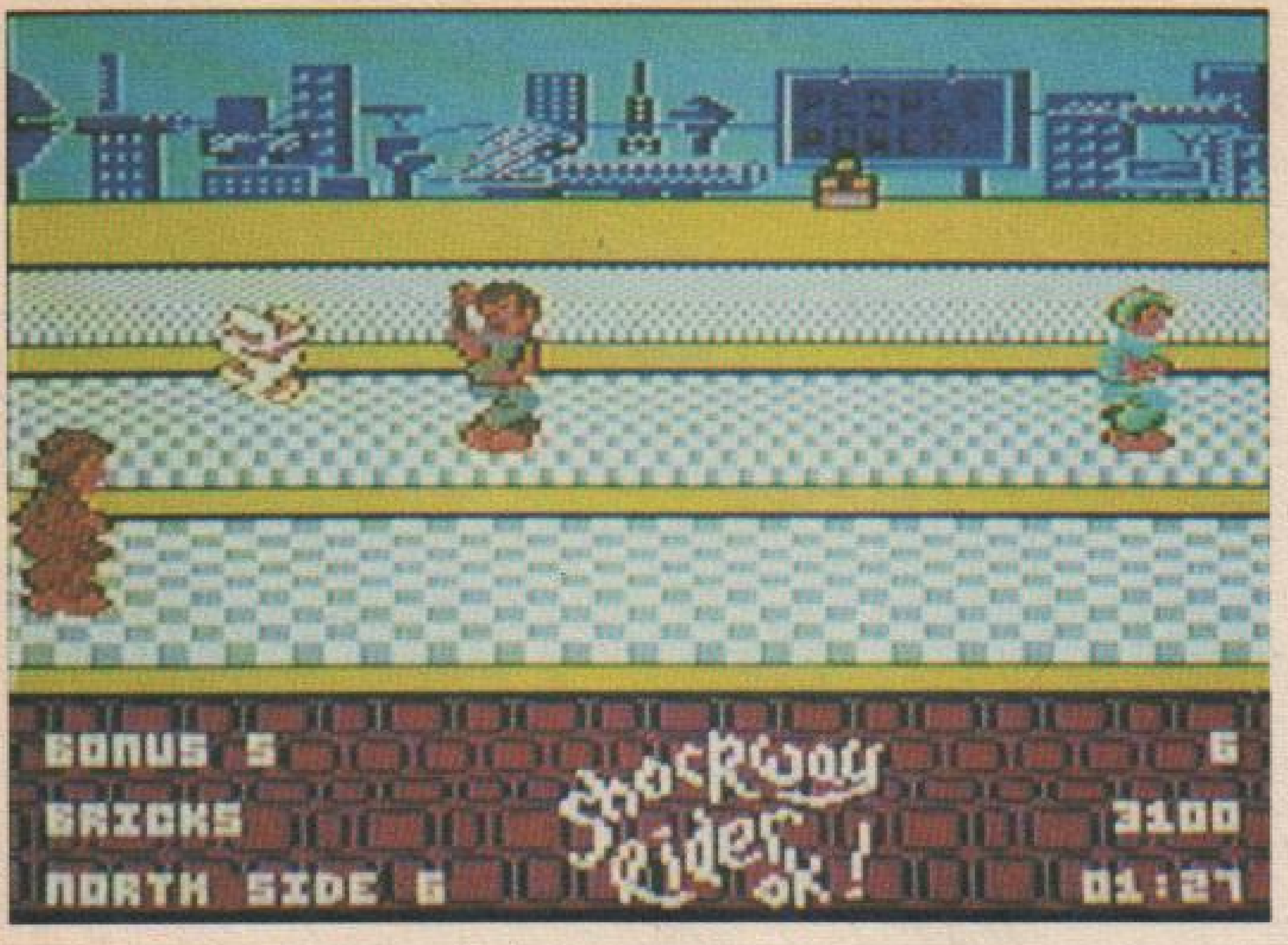
Ansonsten ist das Spiel eines der konzeptlosesten, die ich je gesehen habe. Man fliegt rum, sucht nach dem vertrackten Verteidigungs-Computer, um in die nächste Sektion zu gelangen, und versucht, sich der Feinde zu erwehren. Die Schleusen, aus denen die Gegner kommen, hat der Programmierer genau so plaziert, daß es an den wichtigen Stellen stets von Gegnern wimmelt – egal wie oft und gut man schießt. Da mein Geschick hier also in keinster Weise belohnt wird, habe ich dieses Spiel schnell wieder weggelegt. Wenigstens ist es technisch in Ordnung. (bs)

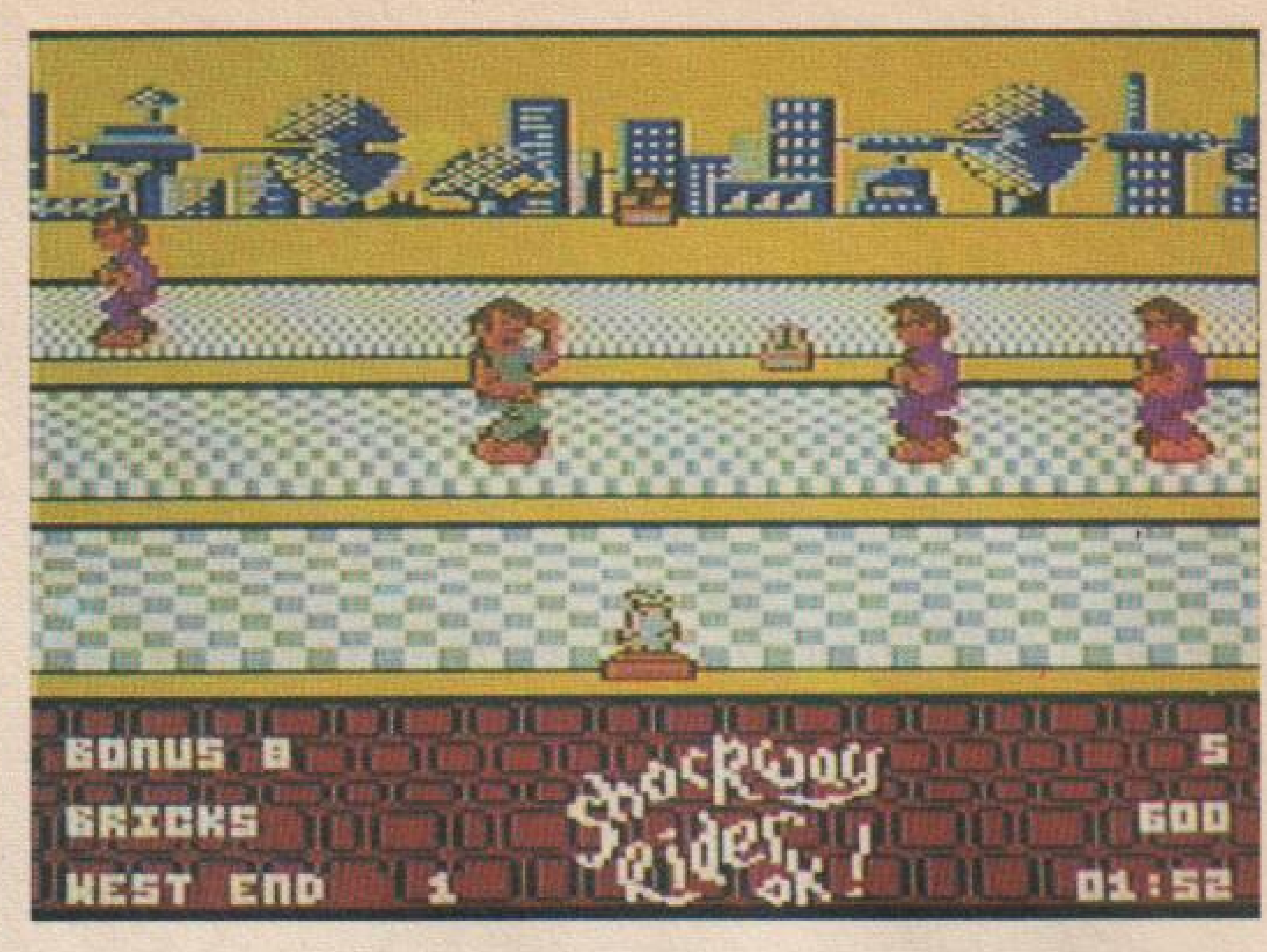


Vor einigen Monaten erschien die Spectrum-Version von Shadow Skimmer, die bei der in- und ausländischen Fachpresse teilweise mit Lobeshymnen überschüttet wurde. Technisch ist die Spectrum-Version auch wirklich sehr gut gelungen (was auch für die C64-Umsetzung gilt); das Spielprinzip kann man aber getrost in den nächsten Papierkorb werfen.

Was nutzt mir ein technisch ansprechendes Programm, wenn es für keine vernünftige Spielmotivation sorgt? Und spielerisch ist Shadow Skimmer wirklich eines der dümmsten Programme der letzten Zeit. Ein Beispiel: Die Generatoren, aus denen andauernd Gegner gespuckt werden, kann man nicht zerstören. Ich kann also schießen wie ich will, ohne etwas auszurichten. Am schnellsten kommt man voran, wenn man auf die Ballerei ganz verzichtet.

Shadow Skimmer ist ein wirklich ausgesprochen langweiliges Programm, bei dem die Schneider CPC-Version übrigens besonders übel ist. Sie ist nämlich auch technisch recht schlampig gemacht (kein Scrolling) und müßte bei jedem CPC-Fan eigentlich ein trockenes Schluchzen hervorrufen. (hl)





Shockway Rider

GRAFIK	70 ★
SOUND & MUSIK	73 ★
HAPPY-WERTUNG	68 ★

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
F.T.L./Gargoyle Games
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Terror auf den Fußgängerwegen der Zukunft – können Sie die Sicherheit wieder herstellen?

Auf den Bürgersteigen des Jahres 2000 wird nicht mehr gegangen. Die Wege sind nämlich Laufbänder, die jedermann in Windeseile von einem Punkt zum anderen befördern – bleifrei und umweltfreundlich.

Das System ist höchst einfach: Drei Bänder unterschiedlicher Geschwindigkeit laufen parallel zueinander. Um schnell vorwärts zu kommen, betritt man erst das langsame Band, steigt dann auf das mittlere um und wechselt schließlich auf das Express-Band ganz außen.

Doch so schön solche technischen Neuerungen auch sind, sie haben immer ihren Nachteil. In diesem Fall sind das die Straßen-Gangs, die die Laufbänder terrorisieren und unschuldige Passanten bestehlen und verhauen. Ein Held wird gesucht, der auf eigene Faust die Laufbänder von dieser Plage befreit.

Sie übernehmen die schwere Aufgabe, insgesamt acht verschiedene Stadtbezirke von den üblen Jungs zu säubern. Dazu müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits von etwa zwei Minuten einen Stadtbezirk komplett durchlaufen, ohne alle Leben zu verlieren. Danach werden Sie in den nächsten Stadtbezirk verfrachtet, wo der Wettlauf etwas schwerer wird.

Um die lila gekleideten Rowdys vom Laufband zu entfernen, genügt ein ordentlicher Schlag mit der Faust. Bei der hohen Geschwindigkeit der Bänder ist dazu aber präzises Timing notwendig. Einfacher wird es, wenn man die am Bandrand herumliegenden Gegenstände wie Ziegelsteine oder leere Flaschen aufsammelt und damit nach den Bösewichtern wirft.

In jedem Level gibt es zusätzliche Aufgaben, die Bonus-Punkte und Extraleben bescheren. So muß man beispielsweise Postsäcke aufsammeln, Ziele am Rand der Bänder treffen oder auch mal die Passanten selber von der Strecke räumen. Zu Beginn eines Levels wird die jeweilige Extraaufgabe bekanntgegeben. Außerdem kommen neben Passanten und Rabauken auch noch andere Hindernisse auf den Spieler zu: Da hüpfen Bälle über die Fahrbahn und wildwachsende unzerstörbare Blumen blockieren Teile des Weges. Berührt man diese, verliert man eines seiner Leben. (bs)



Gut!

Man muß sich nicht in den Weltraum begeben und Extrawaffen einpacken, um ein spannendes und unterhaltsames Action-Spiel zustande zu bringen.

Das Spielprinzip ist zwar sehr simpel, aber relativ neu. Zusätzlich haben sich die Programmierer viel Mühe gegeben, das Spiel schwer, aber nicht unspielbar zu machen. Die Gegner tauchen auch nicht in festen Mustern auf, so daß der Spielerfolg nicht vom guten Gedächtnis, sondern ganz alleine vom Geschick abhängt.

Weitere Pluspunkte sammelt »Shockway Rider« dank seines Menüs im Titelbild: Jeder Level darf zum Üben einzeln angewählt werden. Das wünsche ich mir auch bei vielen anderen Action-Spielen, um mal zu sehen, wie es weiter hinten aussieht.

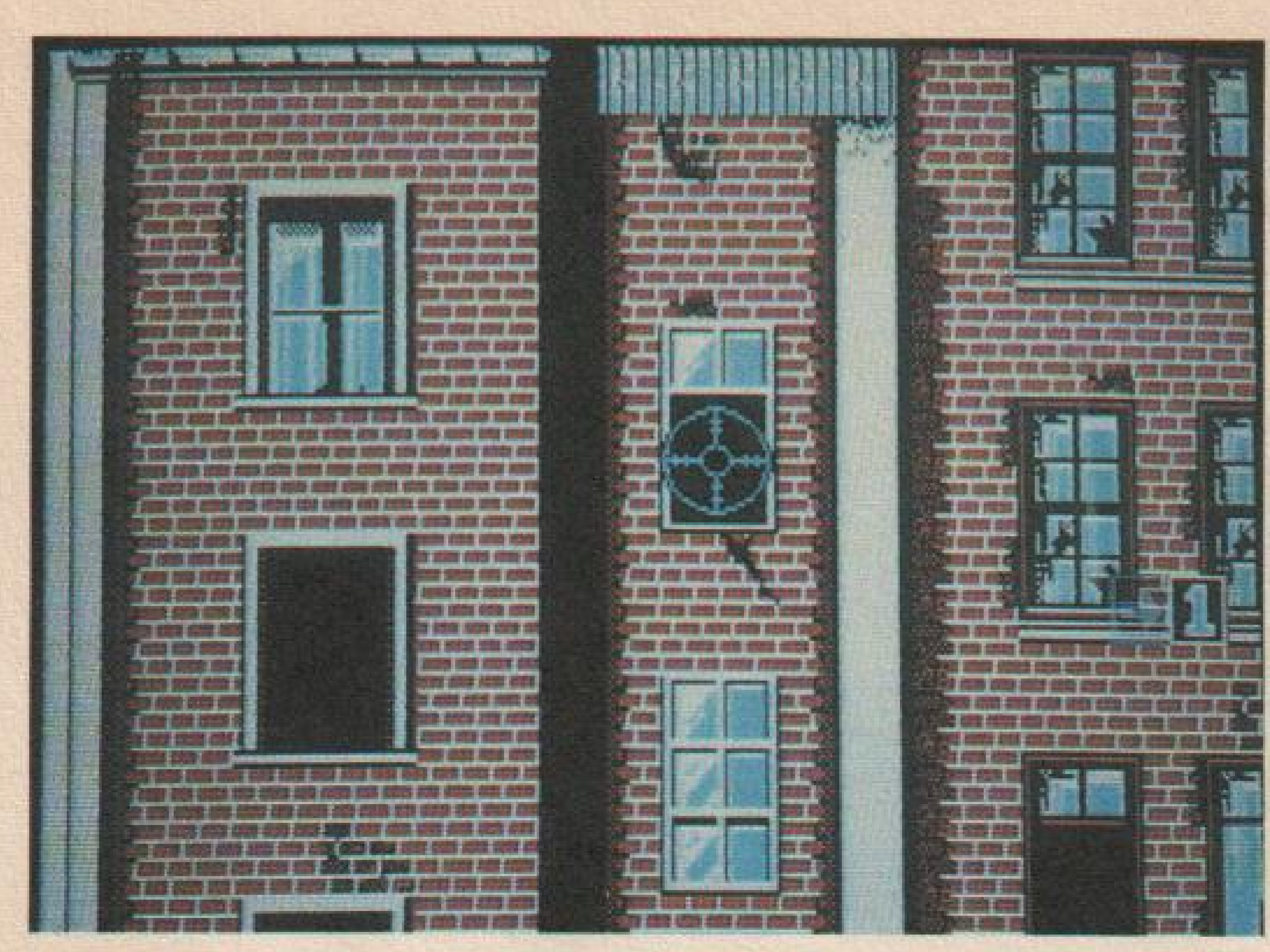
Grafisch ist das Spiel wirklich hübsch geworden, wenn ich auch etwas Abwechslung vermisse. Anstatt aufwendige und speicherfressende Animation im Titelbild unterzubringen, wären ein paar unterschiedliche Hintergrundgrafiken in den acht Level besser gewesen. Das mehrstufige Scrolling ist hervorragend gelungen, und die fetzige Titelmusik paßt genau zum actionreichen Spielablauf. (bs)



Geht so

Erfreulicherweise besteht die Action-Rubrik nicht nur aus Spielen, bei denen schon nach wenigen Minuten der Daumen glüht. Bei Shockway Rider wird zwar auch geschossen, aber im Vergleich zu anderen Vertretern dieser Spielegruppe geht es dabei nicht ganz so wild zu.

Es hat mir recht viel Spaß gemacht, meine Spielfigur durch die verschiedenen Straßen zu schlängeln. Vor allem die programmiererische Leistung hat mich beeindruckt. Das unterschiedlich schnelle Scrolling der drei Bahnen ist wirklich gut gelungen. Hier zeigt sich mal wieder, daß ein einfaches Spielprinzip durchaus fasziniert, wenn die programmtechnische Ausführung stimmt. Daß man im Trainings-Modus jeden Level einzeln anwählen kann, halte ich für eine sehr gute Idee. Das ist vor allem bei diesem Spiel recht interessant, da es doch ziemlich schwierig ist, den vielen Hindernissen und den anderen Passanten auszuweichen. Trotzdem kann ich kein »gut« vergeben, da mir der Preis für ein doch relativ simples Spiel etwas zu hoch ist. Sollte Ihnen irgendwann dieses Programm etwas billiger unter die Finger kommen, würde ich aber zum Kauf raten. (mg)





Prohibition

GRAFIK	68 ★
SOUND & MUSIK	73 ★
HAPPY-WERTUNG	36 ★

Atari ST (C64, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum) ★ Infogrames
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

In den Straßen von New York herrscht der Terror. Können Sie ihm Einhalt gebieten?

In den Zwanziger Jahren wurde der Alkohol in Amerika von übereifrigen Politikern und Moralaposteln als schlecht erkannt und kurzerhand verboten. Es war die Zeit der Prohibition.

Da aber die Mehrheit der Bevölkerung dieser Absicht nicht so recht folgen wollte, entwickelte sich schon bald ein schwunghafter Schwarzmarkt, der weitgehend von der Mafia kontrolliert wurde. Statt ein Land voll nüchterner Engel zu werden, etablierte sich in Amerika das organisierte Verbrechen. Überall entstanden Schwarzbrennereien und ein unsichtbares Vertriebsnetz überzog die USA. Einige Historiker sprechen davon, daß man zur Zeit der Prohibition auf illegalem Wege einfacher und schneller an sein Bier kam, als vor dem Verbot auf legale Weise. Da es bei dem Geschäft auch um viel Geld ging, waren Morde, Entführungen und Überfälle an der Tagesordnung.

In diese Zeit versetzt Sie auch das Spiel »Prohibition«. Ohne auf die geschichtliche Situation einzugehen – vielleicht hat man den Namen auch nur gewählt, weil er so toll englisch klingt – fordert man Sie hier auf, die »Berufskiller und Mafiosi auszuschalten« (Zitat aus der Anleitung). Schließlich hat die Polizei gegen diese Burschen anscheinend keine Chance.

Sie ziehen also mit Ihrem Gewehr los und beziehen vor einer großen Häuserfassade Stellung. Dort tauchen von Zeit zu Zeit finstere Gestalten auf, die ebenfalls einen Berufskiller erschießen wollen: Sie selbst! Da Sie aber der »gute« Killer sind, versuchen Sie, die anderen zuerst in die ewigen Software-Jagdgründe zu schicken. Wenn Sie nicht schnell genug mit dem Zielkreuz über die Häuserfront jagen, hilft manchmal nur ein schnelles Ducken vor dem Schuß. Das gelingt aber nicht immer und beliebig oft, da es Sie einen Teil der begrenzten Munition kostet. Helden sterben eben früh.

Damit Sie wissen, wo der Feind ist, zeigen Pfeile in seine Richtung. Allerdings sollte man nicht zu schnell schießen, denn sonst trifft man eine unbeteiligte Zivilperson; das wäre doch peinlich, oder?

Prohibition wird auf dem Atari ST (nur Farbmonitor; rechtes Bild) mit der Maus gesteuert, während auf dem Schneider PC (linkes Bild) Tastatursteuerung vorgesehen ist, die leider bei dem sehr schnellen Spielablauf nicht gerade optimal ist. Die MS-DOS-Version läuft nur mit einer CGA-Grafikkarte. (gn)



Ich frage mich, wie man so viele zweitklassige Ideen zu einem drittklassigen Spiel verbinden kann. Als ich Prohibition auf dem ST sah, bekam ich abwechselnd Lach- und Weinkrämpfe. Freiwillig werde ich es jedenfalls nicht noch einmal laden; es sein denn, die Programmierer stehen mit schweren Holzknüppeln hinter mir.

Ich halte es für schrecklich uninteressant, unter Zeitdruck über einen scrollenden Bildschirm zu fahren, um im richtigen Augenblick den Feuerknopf zu drükken. Das hat für mich nichts mit Geschicklichkeit, Action oder Reaktionsvermögen zu tun. Prohibition spielen ist fesselnd wie das Aufkleben einer Briefmarke, allerdings werde ich beim Briefmarkenkleben nicht zum vielfachen Bildschirmmörder, der nichts Besseres zu tun hat, als auf möglichst realistisch aussehende Figuren zu schießen, die mit digitalisierten Schreien ihr Leben aushauchen.

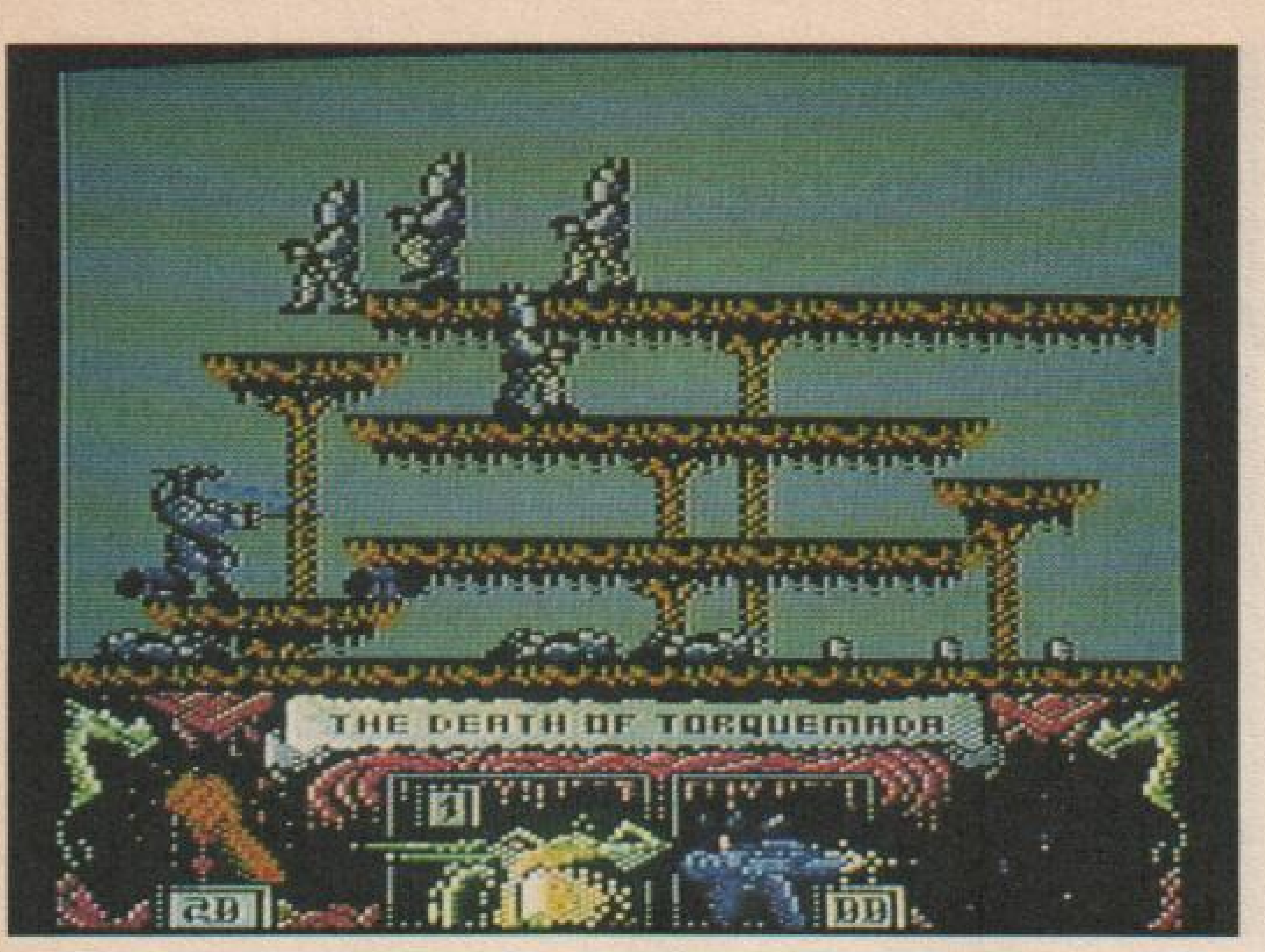
Die spielerischen Qualitäten von Prohibition lassen sich mit zwei Worten beschreiben: so nicht. Das einzig Gelungene an dem Programm ist das flotte Scrolling auf der MS-DOS-Version. Das hat mich angenehm überrascht. (gn)



Ich habe ja nun wirklich nichts gegen Action-Spiele. Sie können ruhig ein wenig simpel sein und die Handlung muß auch nicht den höchsten Anforderungen entsprechen – Hauptsache, es macht Spaß. Insofern ignoriere ich einfach mal, daß man bei Prohibition auf Menschen schießt. Wer sich an solchen Gesichtspunkten stört, wird dieses Spiel ohnehin nicht kaufen.

Technisch ist Prohibition wirklich gut gelungen, was vor allem für die MS-DOS-Version gilt. Beim Spielwitz fällt das Programm aber leider auf die Nase. Das Spielprinzip sorgt zwar eine Weile lang für unkomplizierten Baller-Spaß, aber spätestens nach 15 Minuten beginnt der Spieler herzhaft zu gähnen und fragt sich, warum er eigentlich noch weiter spielen soll. Der Abwechslungsreichtum des Programms bewegt sich haarscharf über dem absoluten Nullpunkt. Das ist ein Action-Spiel der schlechten Sorte: primitiv, langweilig und leicht geschmacklos.

Das schlimmste Programm des Jahres ist Prohibition sicherlich nicht, denn für ein paar Minuten kann es einigermaßen unterhalten. Wer sein Geld aber für ein langfristiges Vergnügen anlegen will, sei gewarnt. (hl)





Nemesis the Warlock

GRAFIK	57 ★
SOUND & MUSIK	80 ★
HAPPY-WERTUNG	32 ★

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Martech
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Mit gezücktem Schwert kämpft unser Held, ein Superkrieger der extra-robusten Klasse, gegen die Schergen des teuflischen Torquemada.

Der Krieger Nemesis hat mit dem Weltraum-Schießspiel »Nemesis« nicht das geringste zu tun. Er ist vielmehr der höchst eigenständige Held der Comic-Serie »Nemesis the Warlock«, die sich vor allem in England großer Beliebtheit erfreut. Da heutzutage ein wackerer Held kaum mehr ohne einem nach ihm benannten Computerspiel auskommt, hat man flugs ein Programm um den guten Nemesis herumgestrickt.

Das Programm handelt wie der Comic vom Kampf unseres Helden gegen den abscheulichen Torquemada, der das Böse in diesem Spiel sehr eindrucksvoll verkörpert. Da der Junge aber anscheinend nicht nur sehr böse, sondern auch ein wenig feige ist, schickt er Nemesis seine Soldaten entgegen. Das Ziel des Spiels besteht darin, in jedem Bild eine bestimmte Anzahl von Gegnern zu Kleinholz zu machen. Wenn Nemesis sein Killer-Soll erfüllt hat, erscheint ein Ausgang, der in den nächsten Screen führt. Hier geht das muntere Metzeln weiter.

In jedem Bild gibt es Plattformen, die durch Leitern miteinander verbunden sind. Der Aufbau der Plattformen ändert sich von Bild zu Bild. Nemesis kann aber auch auf die Körper von Gegnern klettern, die er bereits umgebracht hat. Doch Vorsicht, denn ab und zu verwandelt sich eine Leiche in einen Zombie, den man nur durch eine Reihe von Treffern in sein Grab zurückschicken kann. Zombies tauchen bevorzugt dann auf, wenn unser kämpfender Held ein wenig trödelt. Je länger er für ein Bild braucht, desto mehr.

Nemesis schwingt in der Regel sein Schwert Excessus, doch wenn er Munition aufsammelt, kann er auch ein Gewehr benutzen. Pro Bild darf er auch einmal einen Schwall Säure in eine Richtung werfen, der alle Gegner umhaut, die in einer Reihe stehen.

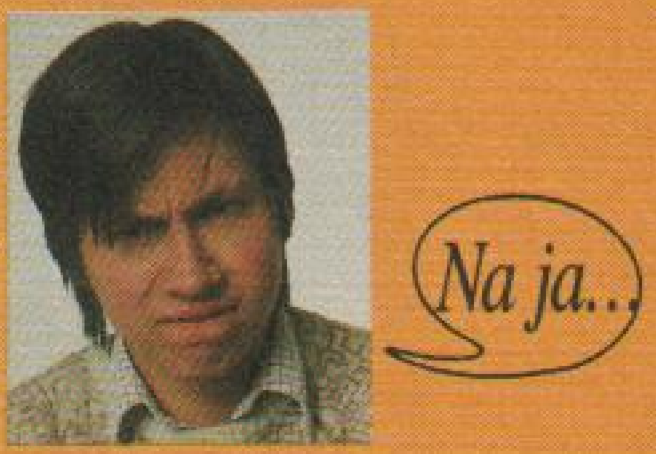
Jede Berührung mit einem Gegner oder einem Geschoß zehrt an Nemesis Lebensenergie. Wenn er sich zu oft erwischen läßt, erscheint ein hämischer Text mit schönen Grüßen von Torquemada auf dem Bildschirm und das einzige Leben ist verplempert. Links wird auf dem C64 gekämpft, das rechte Bild zeigt die CPC-Version. (hl)



Daß das Spiel nicht allzu originell und recht brutal ist, kann man ja noch verzeihen. Aber für das schlichtweg idiotisch stumpfsinnige Spielprinzip gibt es keine Entschuldigung. Man ist ständig damit beschäftigt, durch die Gegend zu laufen und irgendwelchen schäbigen Sprites die Birne einzuschlagen beziehungsweise zu schießen. Ich habe ja wirklich nichts gegen unkomplizierte Action-Spiele, aber das Spielprinzip von Nemesis the Warlock grenzt hart an Verblödung.

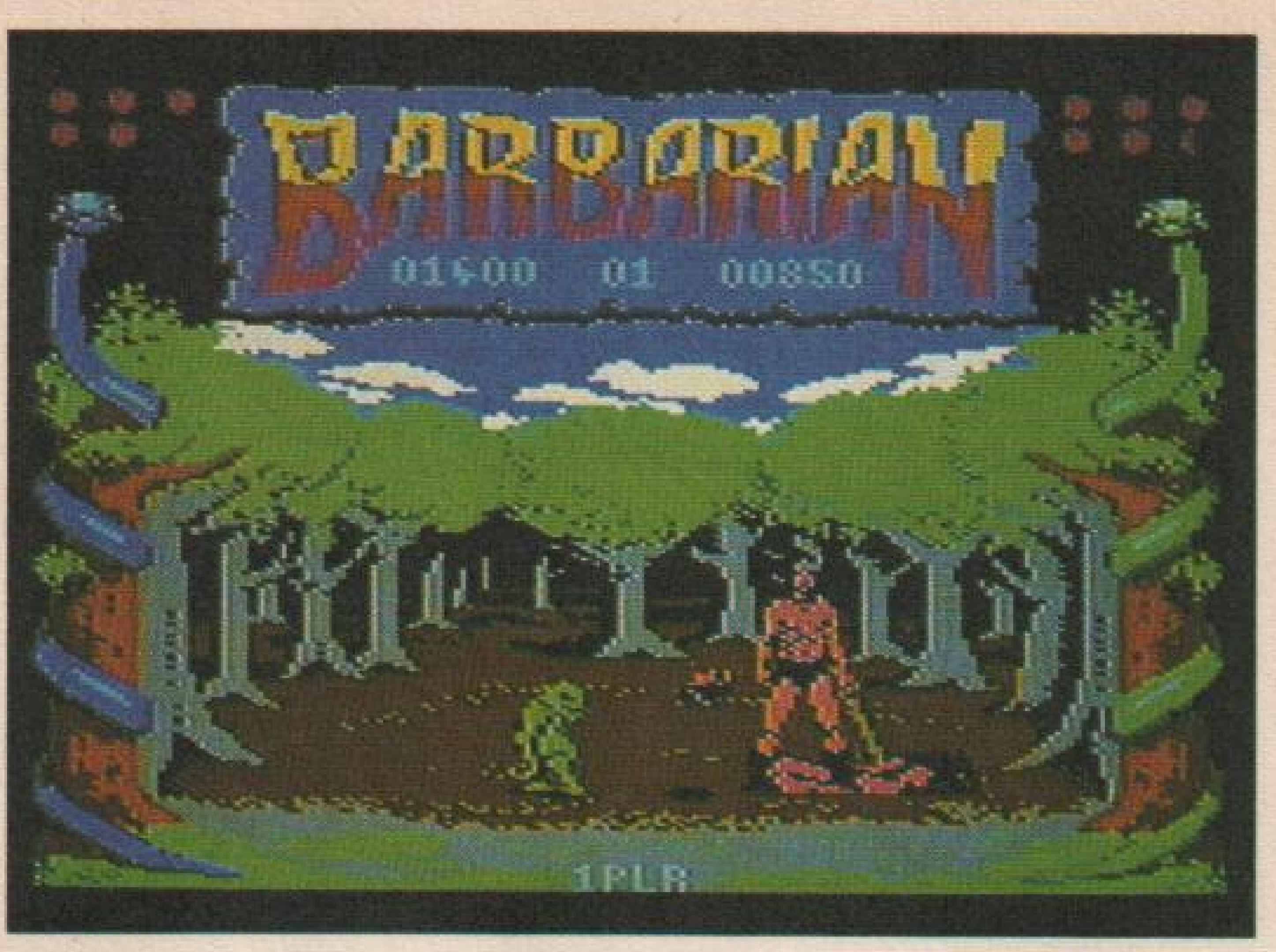
Wenn man das Programm nicht länger als zehn Minuten spielt, gewinnt man ihm noch einen gewissen Unterhaltungswert ab. Die langfristige Motivation ist aber höchst bescheiden.

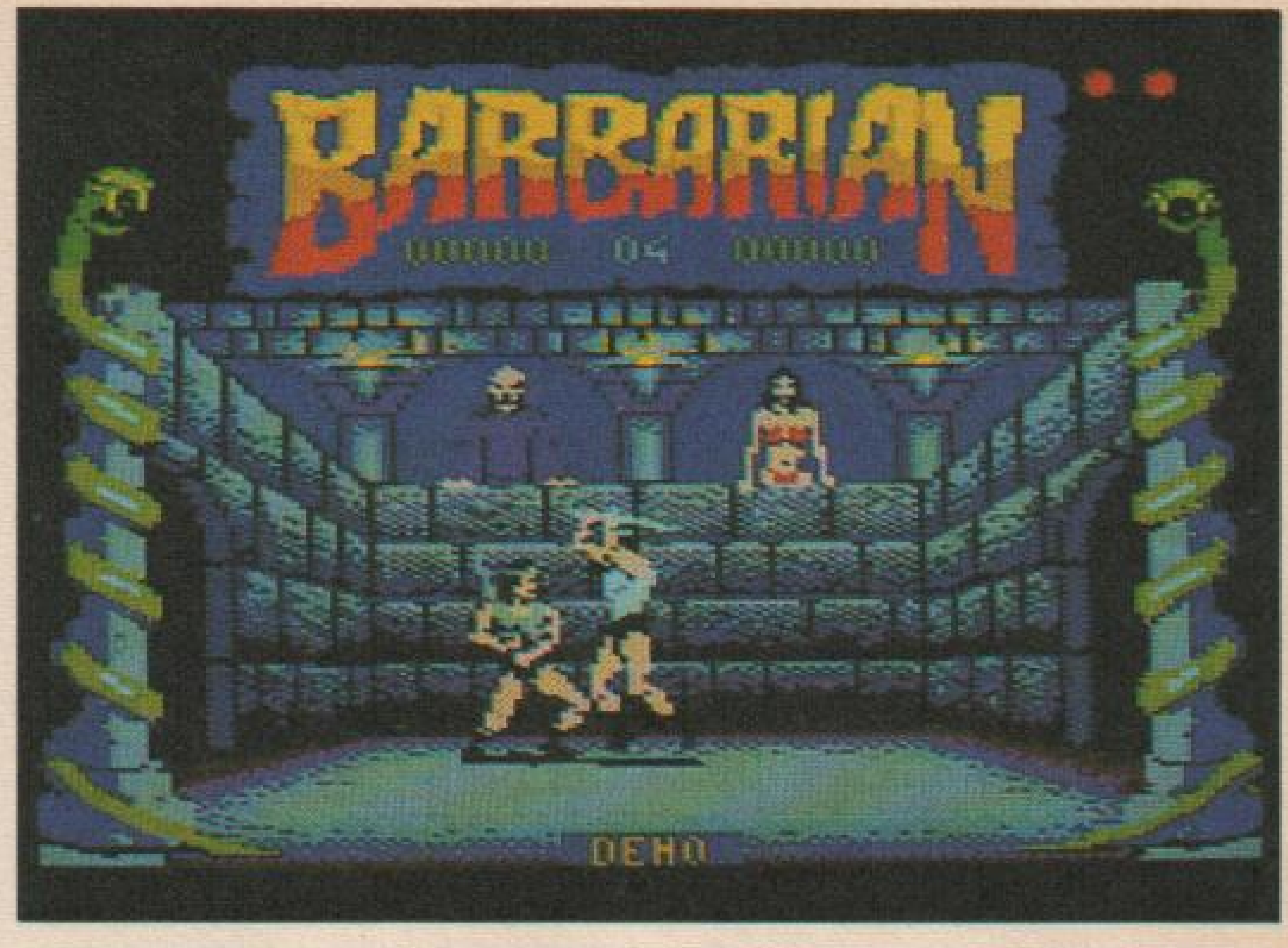
Die C64-Version spielt sich wesentlich schwerer als die CPC-Umsetzung. Bei letzterer hat man kaum Mühe, die ersten Bilder zu schaffen, doch beim Commodore 64 ist man schon froh, den ersten Screen zu überleben. Für den hohen Schwierigkeitsgrad werden C64-Besitzer mit der besseren Musik (einem düsteren Rob Hubbard-Stück) und sehr guten Soundeffekten entschädigt. Trotz akustischer Finessen ein alles in allem enttäuschendes Spiel. (hl)



Hmm, den Comic Nemesis the Warlock möchte ich gerne mal kennenlernen, denn die Bilder auf der Packung sehen nicht schlecht aus. Das Spiel hingegen lasse ich mittlerweile lieber in unserem Testmusterschrank verstauben.

Außer einer tollen Musik hat dieser Warlock eigentlich nicht viel zu bieten. Das Spielprinzip besteht nur aus Sprites-Killen und schließlich den Ausgang finden – und das spielt sich noch langweiliger, als es sich anhört. Jemand erwähnte mal mir gegenüber, daß das richtige Stapeln der Leichen ein wichtiges strategisches Element sei, das viel Überlegung vom Spieler erfordert. Meine Meinung: Zum ersten läßt sich halt über Geschmack streiten, und dieses Leichenstapeln trifft nicht ganz meine Meinung von einem witzigen Spiel. Auch sonst geht es hier recht blutig zu (stirbt Nemesis, wird auf dem Bildschirm sein Herz zerquetscht). Und viel Strategie kann man nicht walten lassen, da man die Gegner so umbringen muß, wie sie gerade kommen (sonst machen sie Ihnen schnell den Garaus). Außerdem sind die ersten Level zu schwer; ein Durchschnittsspieler kann sie niemals schaffen. (bs)





Barbarian

GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	70 ★	
HAPPY-WERTUNG	79 ★	

Nur ein echter Barbar mit viel Fingerspitzengefühl kann die schöne Prinzessin befreien.

Schneider CPC (C64, Spectrum)
Palace
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)

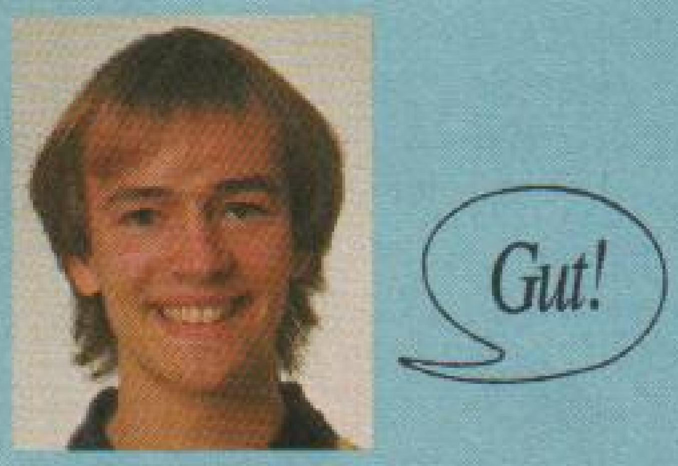
Was braucht eine gute Helden-Geschichte? Klar, den strahlenden Helden, eine schöne Frau, einen besonders finsteren Schurken, eine Menge Action und möglichst ein Happy-End. Mit diesen Zutaten ist »Barbarian« reichlich ausgestattet.

Der schurkische Zauberer Drax hat sich in die schöne Prinzessin Mariana verliebt, und ihm ist jedes Mittel recht, sie zu erobern. Also erpreßt er die Bewohner der Juwelen-Stadt und bittet höflich um die Auslieferung der Prinzessin, da er sonst die Stadt und die Einwohner gründlich verfluchen wird. Nach sorgfältiger Abwägung aller Tatsachen entscheiden die Bewohner, daß sie eher auf die liebliche Mariana verzichten können als auf ihre nette Stadt, und geben dem Drängen des Zauberers nach. Dieser scheint vom reibungslosen Ablauf so überrascht zu sein, daß er großzügig anbietet, der Prinzessin die Freiheit zu schenken, wenn sich ein Kämpfer findet, der seine Wächter besiegt.

Und so kommt es, wie es kommen muß. Viele mutige Kämpfer versuchen ihr Glück, doch alle scheitern. Geht also die Rechnung des bösen Drax auf? Das können Sie selbst entscheiden. Denn wie es der Programmierer so will, taucht ein kampferprobter Barbar aus dem hohen Norden auf, der aussieht, als sei er Conans großer Bruder. Er hat gehört, daß dieser Geschichte noch der strahlende Held und das Happy-End fehlen, und er macht sich deshalb mit geschultertem Breitschwert auf, um die Wächter zu besiegen.

Selbst wenn Sie körperlich nicht ganz so perfekt gebaut sind wie der muskelstrotzende Kämpfer, können Sie ihn in der Arena vertreten. Man hat im Kampf 16 verschiedene Bewegungen zu Auswahl. Dabei gibt es die verschiedensten Schlagvarianten, die richtig angewandt den Gegner schwächen, bis er schließlich entkräftet zu Boden sinkt. Ein anderer Weg zum Sieg ist, dem Gegner kurzerhand den Kopf abzuschlagen. Dann erscheint ein kleiner grüner Kobold, der erst einmal herzhaft lacht und den Körper des Toten aus dem Bildschirm schleift. Liegt der Kopf auch noch herum, gibt er diesem einen herzhaften Kick (fast Bundesliga-tauglich).

Barbarian ist ein Programm für ein oder zwei Spieler, die sich dank eines speziellen Trainings-Modus auch gegenseitig im Kampf messen können. Auf dem rechten Bild setzt es bei der Schneider-Version und links bei der C64-Umsetzung Hiebe. (gn)



Ich glaube, Barbarian ist das erste Computerspiel, das sich einige nur wegen des (etwas gewagten) Covers und des Posters gekauft haben, das der Packung beiliegt. Doch wer glaubt, die reizende Maria Wittaker – so heißt die Dame mit den unübersehbaren Vorzügen – auch im Spiel wiederzufinden, sieht sich getäuscht. Das Programm hat bei den Hintergrundgrafiken nur eine wenig attraktive Pixelkolonie zu bieten, für die ich nicht unbedingt mein Leben riskieren würde. Ansonst können Grafik und Animation gefallen.

Spielerisch ist Barbarian von höchster Güte. Ich halte es für das bislang beste Kampfspiel. Die Steuerung ist hervorragend gelöst und leicht zu beherrschen.

Zum Schluß ein paar Worte zum »Gag« mit dem Kopfabschlagen. Als Idee ist er sicher nicht schlecht, zumal er mit dem kleinen grünen Gnom witzig aufgemacht ist. Ich halte ihn aber in einem Computerspiel für fehl am Platz. Die Programmierer hätten sich diese Einlage lieber verkneifen sollen, denn sie bringt ein gutes Spiel in Verruf. Bei meiner Wertung habe ich mich aber ausschließlich an den spielerischen Qualitäten orientiert. (gn)

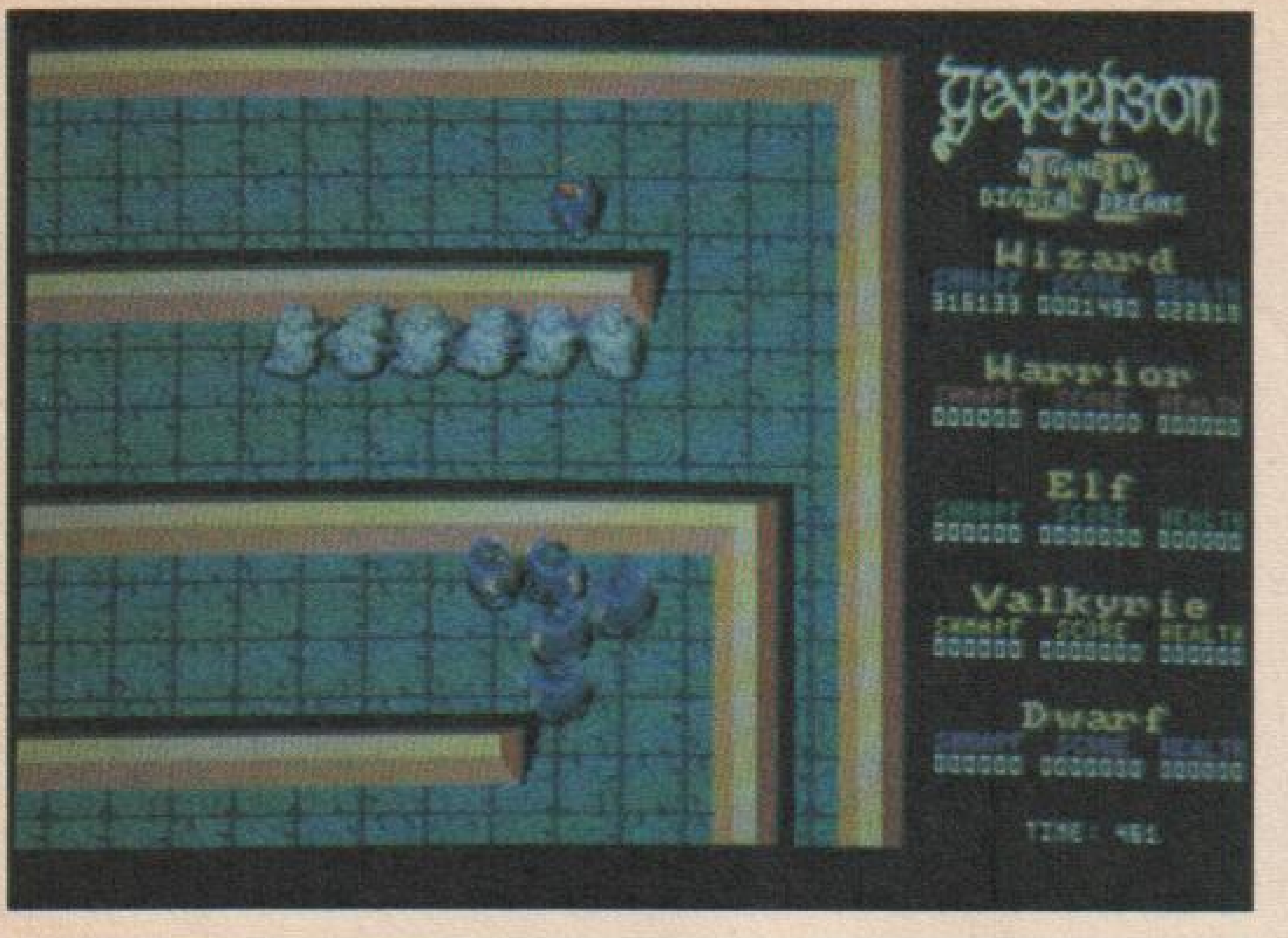


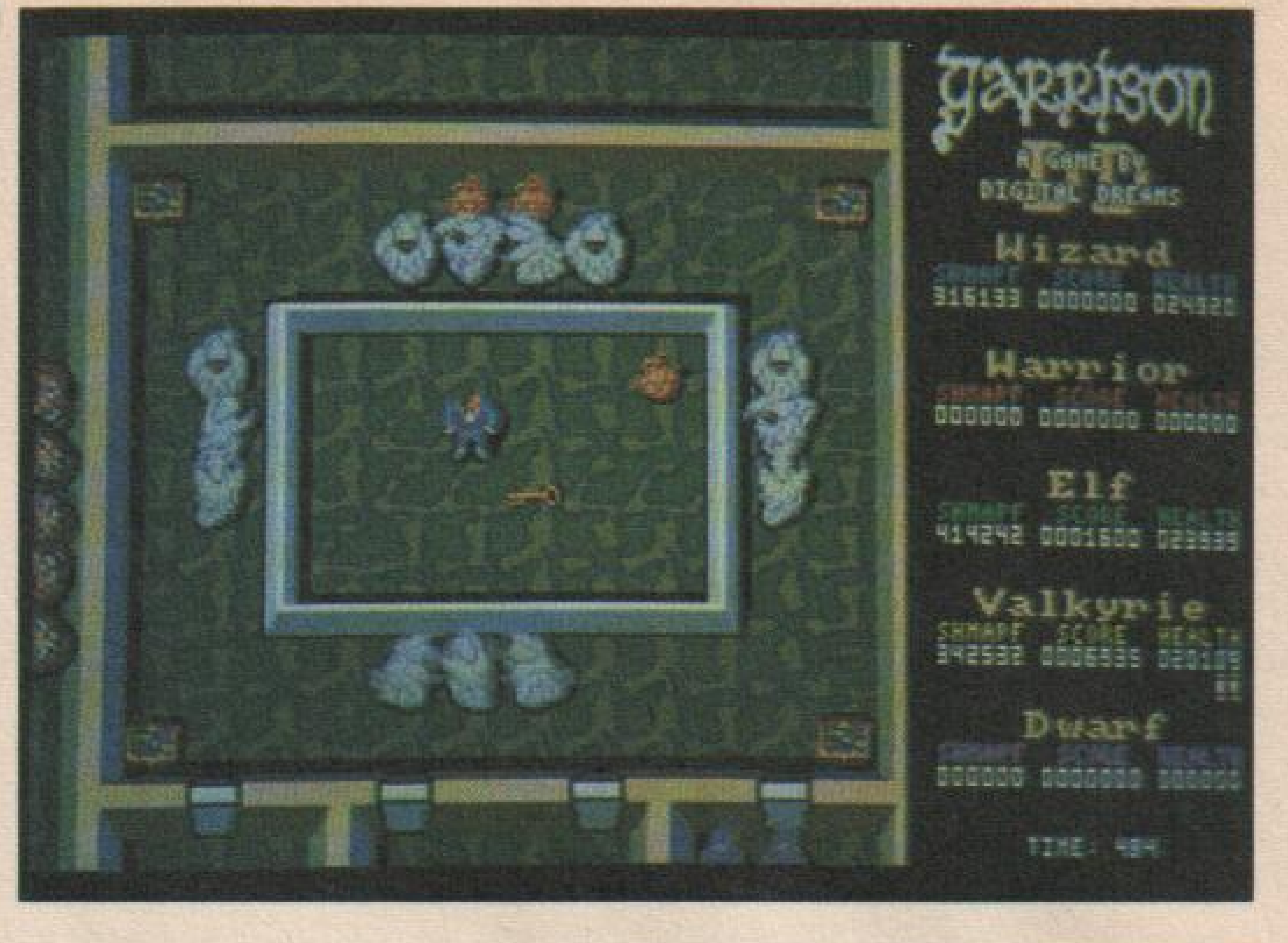
Hab ich dich! Doch der Lump rollt sich am Boden ab und schlägt plötzlich zu. Klong! Ich pariere den Hieb und setze meinerseits zum tödlichen Schlag an. Gregor duckt sich und versetzt mir einen Fußtritt.

Wer aus diesen Zeilen jetzt schließt, daß ich mit meinem Kollegen eine kleine Auseinandersetzung hatte, liegt gar nicht falsch. Freilich trug sich dieser Kampf auf Leben und Tod auf dem Bildschirm zu. Und Barbarian macht seinem Namen reichlich Ehre: Da rollen die Köpfe, da wälzen sich die Kämpfer im Staub und setzen sich mit Tritten und Schwerthieben knallhart zu.

Die verschiedenen Bewegungen sind zum Teil sehr unterschiedlich. Sogar die Logik kommt nicht zu kurz: Um den extra-tödlichen Killerschlag auszuführen, muß man besonders weit ausholen, was relativ lange dauert. Aber wehe, wenn der Gegner diesem Hieb nicht mehr ausweichen kann...

Barbarian ist meiner Meinung nach neben »International Karate« eindeutig das beste Kampfsportspiel, das es zur Zeit gibt. Daß Grafik (tolle Animation), Musik und Soundeffekte nicht enttäuschen, versteht sich da fast schon von selbst. (hl)





Garrison

GRAFIK	73 ★	
SOUND & MUSIK	65 ★	
HAPPY-WERTUNG	75 ★	

Amiga
Rainbow Arts
69 Mark (Diskette)

Nur die mutigsten Schatzsucher wagen sich in die Labyrinthe von Garrison, wo viele Schätze verborgen sind und die Monster schon Messer und Gabel wetzen.

Das bestens bekannte Labyrinth-Ballerspiel »Gauntlet« gibt es immer noch nicht für den Amiga. Was macht ein cleveres Softwarehaus also? Es veröffentlicht einen Gauntlet-Verschnitt für diesen Computer, der prinzipiell das Spielprinzip des Vorbilds hat, und fügt gar noch ein paar neue Ideen dazu.

»Garrison« hat schon eine frappierende Ähnlichkeit mit Gauntlet. Ein Spieler oder zwei Spieler kämpfen sich gleichzeitig durch Labyrinthe, in denen Generatoren stehen, die verschiedene Monstersorten ausspucken. Der Kampf gegen die Monster steht im Mittelpunkt, doch wer klug ist, vernichtet gleich den Generator, um den Monsternachschub zu unterbinden.

Es gibt fünf Spielfiguren, die alle unterschiedliche Talente in den Kriterien Geschwindigkeit, Nahkampf, Magische Kraft, Rüstung, Schußgeschwindigkeit und Schußkraft haben. Durch das Aufsammeln von bestimmten Gegenständen verbessert man diese Eigenschaften im Lauf des Spiels.

Soweit alles Schnee von gestern – jetzt ran an die neuen Ideen: Insgesamt fünf Spieler dürfen sich an Garrison beteiligen, obwohl in jedem Level nur zwei gleichzeitig spielen können. Zu Beginn einer neuen Spielstufe gibt man aber ein, welches Pärchen jetzt an die Reihe kommen soll, um dem High-Score nachzujagen.

Unsichtbare Mauern, bewegliche Wände und diverse andere Extras lockern den Spieler-Alltag merklich auf. Zwecks Motivationsschub gibt es für jede Spielfigur sogar eine eigene High-Score-Liste, die auf Diskette gespeichert wird.

Garrison ist nicht so einfach wie die Umsetzungen des Vorbilds Gauntlet und bietet 128 verschiedene Level. Die ersten vier Spielstufen sind immer gleich, doch danach pickt sich das Programm immer per Zufall einen Level heraus. Auch nach häufigem Spielen wird man so mit der einen oder anderen Überraschung beglückt.

Ein kleiner technischer Kniff macht sich angenehm bemerkbar: Garrison ist eines der ganz wenigen Amiga-Spiele, die die PAL-Auflösung ganz ausnutzen; der »Cinemascope-Streifen« am unteren Bildrand entfällt also. Ein gutes Beispiel, das auch bei anderen Amiga-Spielen Schule machen sollte.

(hl)



Im Gegensatz zu ST-Fans wurden Amiga-Besitzer bisher nicht mit Action-Spielen verwöhnt. Und während die Atarianer sich schon seit einiger Zeit an einer Umsetzung von Gauntlet erfreuen können, schaut die Zunft der Amiga-Spieler in die Röhre. Doch wenn das Original lange auf sich warten läßt, tröstet man sich halt mit Garrison.

Digitalisierte Gitarren-Riffs und ein schickes Fantasy-Titelbild begrüßen den Spieler. Der erste Eindruck muß später nicht revidiert werden. Die Programmierer haben sich vor allem beim Spielprinzip viel Mühe gegeben. Garrison ist abwechslungsreicher als Gauntlet, und nette Kleinigkeiten wie die High-Score-Listen und das Demo zu Beginn sorgen für Freude.

Schade, daß die Grafik nicht so schön gezeichnet ist wie bei der ST-Version von Gauntlet. Das Scrolling ist zwar ruckfrei, hat aber Schlafzimmer-Tempo, und die Soundeffekte während des Spiels sind nett, aber nicht optimal. Letztendlich fehlen Garrison das gewisse Etwas und vor allem die Originalität zu einem echten Super-Spiel. Sein Geld ist es aber auf jeden Fall wert; vor allem dann, wenn man zu zweit spielt.

(hl)

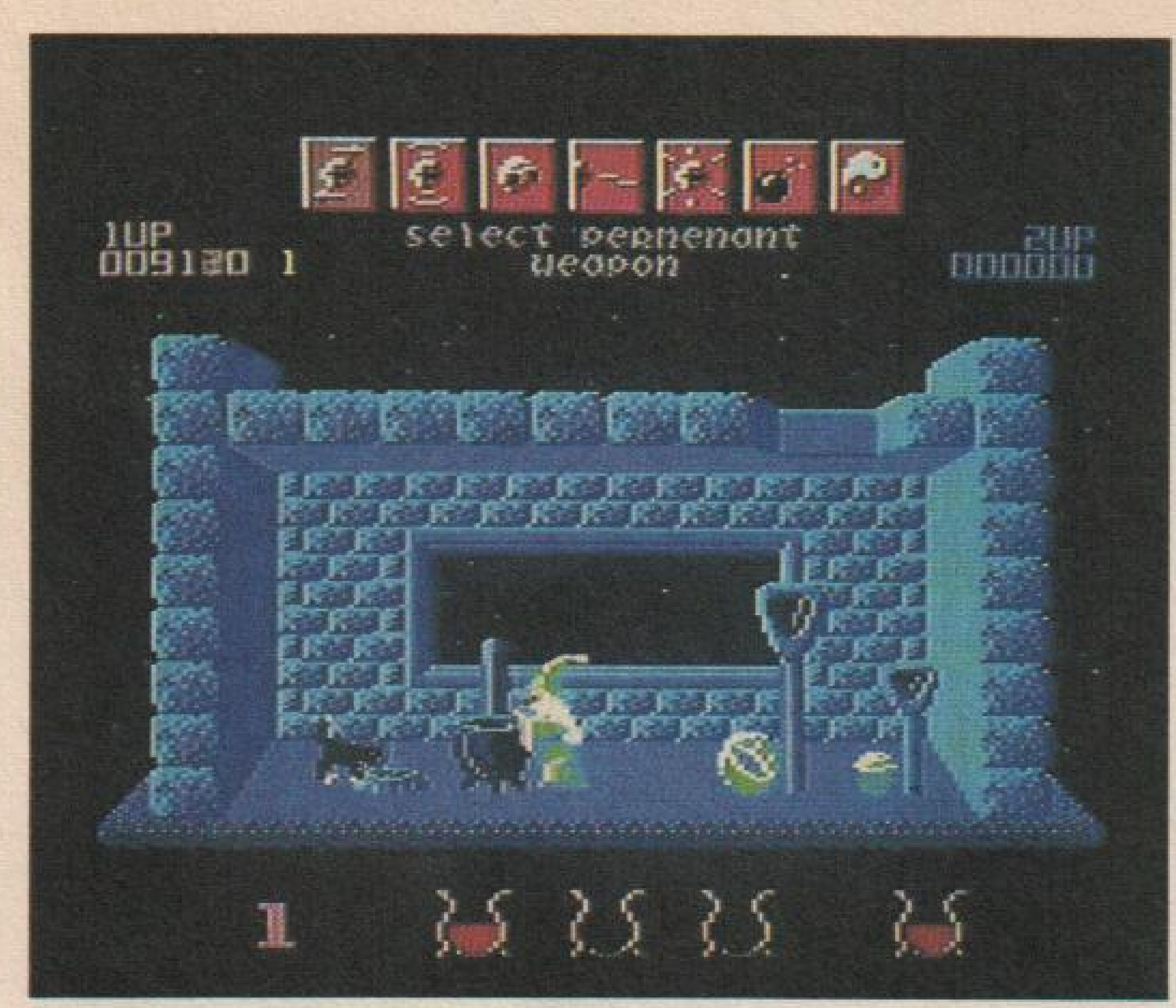


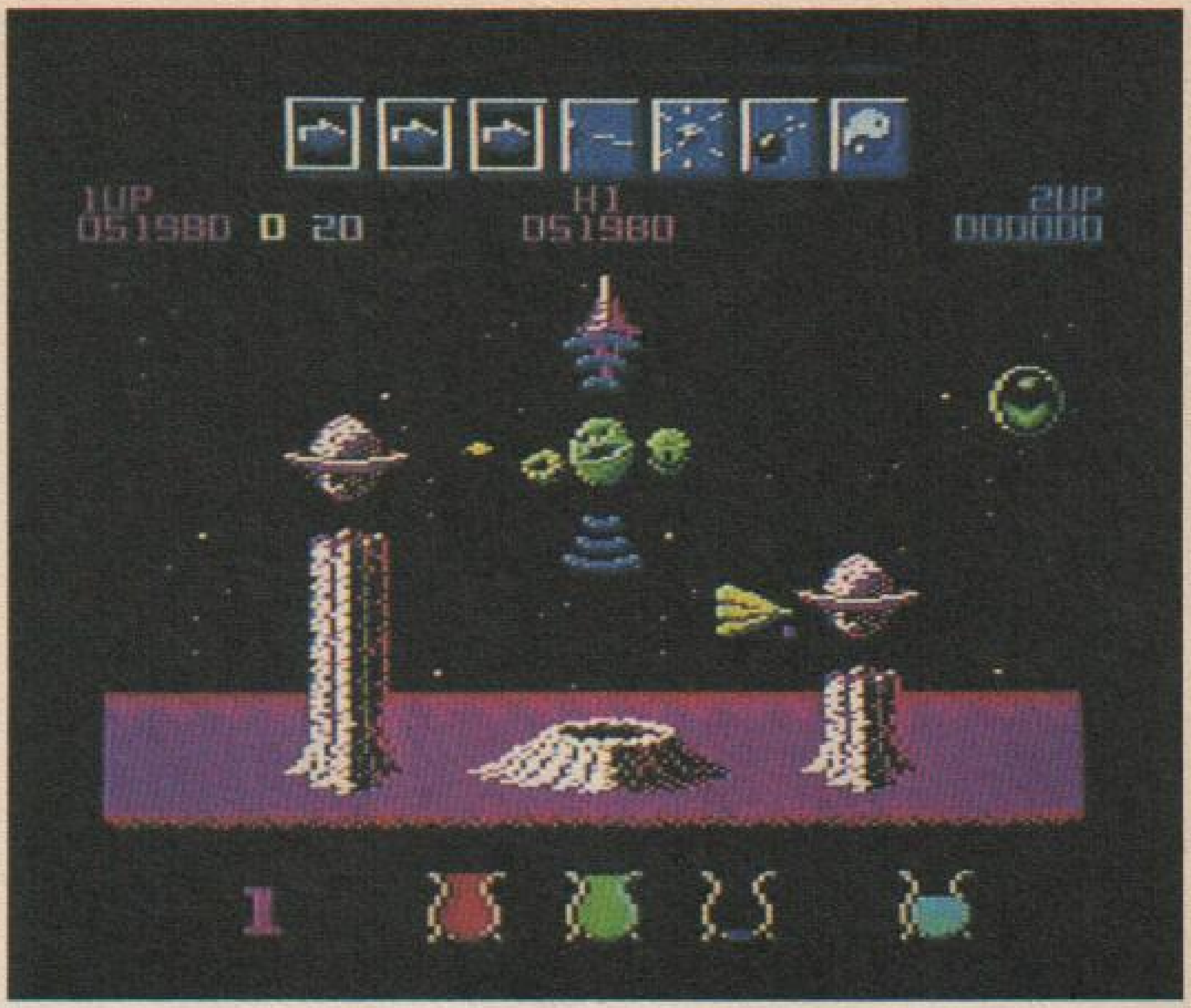
Es gibt Spielprinzipien, die einfach unverwüstlich sind und deshalb auch immer wieder ausgegraben werden. Vielleicht erinnern Sie sich noch an »Shamus«, das ich schon 1983 mit Begeisterung gespielt habe. Die pompöse Wiederauferstehung dieser Idee als Spielautomat »Gauntlet« habe ich leider nicht mitbekommen, doch die Auswirkungen von Gauntlet sind unübersehbar. Jeden Monat schneit eine Gauntlet-Variante in die Redaktion. Viele sind Mittelmaß, aber es gibt auch Goldstücke wie Garrison.

Ich mag das Spiel einfach, auch wenn es kein echter Knüller ist. Die Grafik ist nett gezeichnet, wenngleich die ewigen Kritiker meinen könnten, daß es auf dem Amiga wohl besser gehen müßte. Der einzig echte Kritikpunkt ist für mich, daß man schneller laufen kann, als der Bildschirm scrollt.

Sehr gut gefallen mir die neuen Spielideen, zum Beispiel daß es unsichtbare Wände gibt, daß man manchmal mehr als ein Exit-Feld finden muß und daß man vor einem neuen Level die Charaktere tauschen kann. Obwohl viele Level höllisch schwer sind, ist Garrison gut und flüssig zu spielen.

(gn)





Wizball

Helfen Sie dem »Wizball«, eine zauberhafte Welt vor dem Grauschleier zu retten.

GRAFIK	92 ★	
SOUND & MUSIK	92 ★	
HAPPY-WERTUNG	92 ★	

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Ocean
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Der Zauberer Wiz und seine Wunderkatze lebten seit vielen Jahren in Wizworld, einer friedlichen und glücklichen Welt. Doch der böse Zark und seine Schergen haben Wizworld überfallen. Ihr Ziel: die bunte Welt in einen langweiligen, grauen Ort zu verwandeln. Das scheint den bösen Buben auch zu gelingen. Wizworld ist grau und düster geworden und Wiz muß sich beeilen, um seine Heimat zu retten. Er verwandelt sich in eine grüne Kugel, die mit mächtigen Sprüngen hüpft und sich »Wizball« nennt.

Um jeweils einen Teil von Wizworld vom Grauschleier zu befreien, muß unser Held einen Kessel mit einer Farbe füllen. Es gibt jeweils eine Etage in Wizworld, auf der man eine der drei Grundfarben Rot, Grün und Blau sammeln kann. Diese Etagen sind durch Röhren miteinander verbunden. Doch die Mannen des bösen Zark machen Wizworld unsicher und gefährden das Leben des Wizball, der zum Glück zurückschießen kann. Einige Gegner machen eine seltsame Verwandlung durch, wenn sie von Wizball getroffen werden: Aus ihnen werden grüne Perlen. Diese Perlen sollte Wizball unbedingt sammeln, den je mehr er erwischt, desto mehr Extras und Zusatzwaffen kann er sich leisten.

Mit einem bestimmten Icon zaubert Wizball seine Katze als Helfer herbei. Sie wird auch in eine grüne Kugel verwandelt, die »Catelite« genannt wird und Wizball ständig begleitet. Bewegt man den Joystick, ohne den Knopf zu drücken, steuert man Wizball, und Catelite folgt ihm automatisch.

An die Farben heranzukommen, ist gar nicht einfach. Herumfliegende Farbkugeln müssen zuerst abgeschossen werden, bevor sie als Tropfen auf den Boden fallen. Nur Catelite kann Farbtropfen aufsammeln; Wizball hat diese Fähigkeit nicht. Doch Vorsicht beim Farbensammeln: Mitunter tauchen andersfarbige Schummel-Tropfen auf, deren Berührung angenehme oder lästige Auswirkungen nach sich zieht. Eine Tropfenart spendiert Ihnen zum Beispiel ein Extraleben, andere machen aber die Hintergrundgrafik unsichtbar oder lassen den treuen Gefährten Catelite verrückt spielen!

Ein Spieler allein kontrolliert Wizball und Catelite gleichzeitig. Es gibt aber auch einen Modus, in dem ein Spieler Wizball steuert, während der andere Catelite übernimmt.

(hl)



Die C64-Version von Wizball ist pure Magie. Schalten Sie abends einmal alle Lichter aus und betrachten Sie dann im Dunkeln, was allein im Vorspann des Spiels für schöne Grafikspielereien zu sehen sind. Die wunderbare Musik tut ihr übriges, um den Spieler in eine andere Welt zu entführen.

Durch die ungewöhnliche Idee, Farben einzusammeln, zieht man stets höchst motiviert in den Kampf gegen die abstrakten Gegner. Die raffinierten Extra-Waffen und die Bonusrunde tragen auch ihren Teil zum Spielspaß bei. Hier liegt vielleicht eine kleine Schwäche: Ein eingespieltes Team scheffelt gerade in den Bonusrunden ordentlich Extra-Leben. Wenn man alle acht Level aber einmal ganz eingefärbt hat, wird das Spiel nochmals erheblich schwerer, so daß man diese Leben wiederum sehr gut gebrauchen kann.

Von der Klasse des C64-Originals ist bei der Schneider CPC-Umsetzung leider kaum etwas übrig geblieben. Die ganzen tollen Tricks und Effekte (auf das Scrolling hat man sogar völlig verzichtet) sind verschwunden, und der Spielspaß leidet merklich darunter.

(hl)



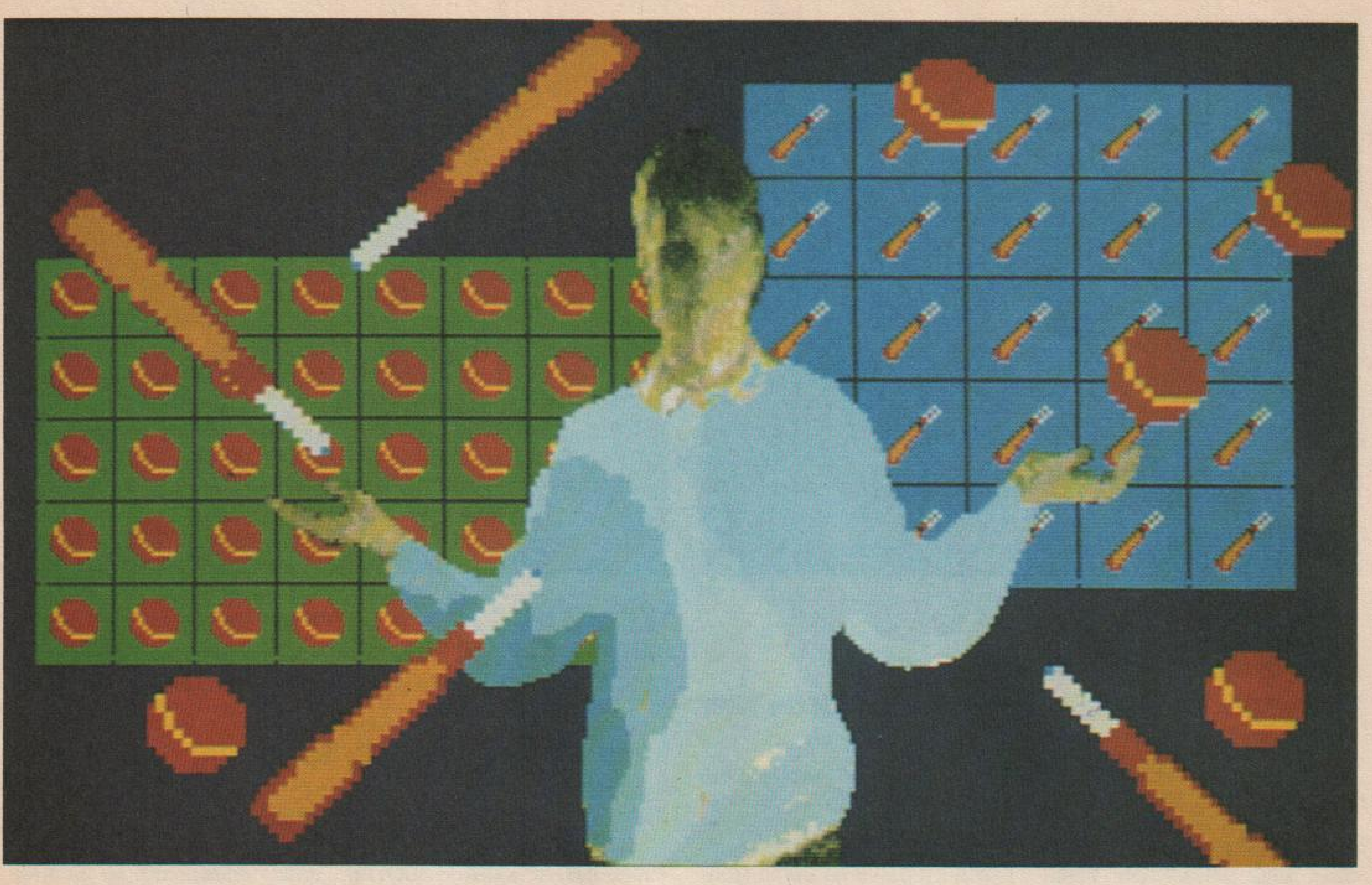
Besser kann man ein Action-Spiel kaum machen. Auch nach intensivem Spielen ist mir an Wizball eigentlich nichts Unangenehmes oder Negatives aufgefallen. Außer vielleicht, daß pro Nachtsitzung mit diesem Programm zwei bis drei Stunden im Nu vergehen (Gähn!).

Einen Sonderpreis verdient die Idee, daß man mit einem simplen Joystickgerüttel alle Extras aktiviert. Endlich muß man nicht mehr zwischen Tastatur und Joystick herumhetzen. Die Soundeffekte sind wunderbar; allein das Gitarrensolo zum Spielende ist schon eine Wonne. Auch an der Grafik gibt es nichts zu kritisieren. Wer allein das Präsidentendenkmal im dritten Level gesehen hat, wird wohl zustimmen.

Wizball wird erst zu zweit so richtig schön. Heinrich und meine Wenigkeit haben als Wiz und Cat so manche hektische Stunden in der Redaktion verbracht und unter viel Gezeter zahllose Farbspritzer aufgesammelt.

Gesamturteil: Ein süchtig machendes, schnelles und gutes Ballerspiel, das Können genauso fordert wie einiges Gefühl für Strategie. Höchst empfehlenswert!

(al)



Geschicklichkeit

Geschicklichkeits-Spiele erfreuen sich momentan wieder einmal großer Beliebtheit. Dem tragen wir natürlich Rechnung und widmen ihnen eine der umfangreichsten Rubriken in diesem Sonderheft.

Ausgelöst wurde dieser neue Boom vor allem durch Spielautomatenhits wie »Arkanoid« und »Marble Madness«. Allein diese beiden Titel inspirierten viele Programmierer, für die Heimcomputer ähnliche Spiele zu schreiben. Beispiele dafür wären »Krakout«, »Wallbreaker« bzw. »Spindizzy«, »Bobby Bearing«, um nur einige zu nennen. Natürlich wurden wir ebenso mit den obligatorischen Umsetzungen der Original-Automatenspiele beglückt. Auch alte Klassiker wie »Boulder Dash« erleben dank der Umsetzungen auf die neuen Computer (Atari ST, Amiga) einen zweiten Frühling. Leider nutzen die Programmierer die Leistungsfähigkeit der neueren Technik oft nicht vollends aus und beschränken sich darauf, das Spiel mehr oder weniger identisch umzusetzen (negatives Beispiel: »Boulder Dash Construction Kit« für den Atari ST).

Bedauerlicherweise gibt es noch viel zuwenig innovative Spielideen, was dazu führt, daß alte, aber bewährte Konzepte wieder aus der Schublade hervorgekramt werden (neuestes Beispiel aus den Spielhallen: »Super Qix«). Dadurch ist meistens Spielspaß garantiert, denn: Warum soll etwas, das vor ein paar Jahren die Menschen begeisterte, nicht auch heutzutage erfolgreich sein? Zumal man das Ganze dank neuer Grafik- und Sound-Mätzchen sehr hübsch verpacken kann. Alles frei nach dem Motto: Nichts ist so neu, wie die Idee von gestern!

Zum Glück gibt es zudem noch Neuentwicklungen, wie zum Beispiel »Wonderboy« oder »Road Runner«, die für frischen Wind sowohl in den Spielhallen, als auch auf dem Heimcomputer sorgen. Gerade Road Runner begeistert wegen seines witzigen Inhalts momentan die Spiele-Freaks. Wie wahrscheinlich die meisten wissen, ist der Road Runner eine Figur aus einem Zeichentrickfilm. Wie im Film versucht auch im Spiel der Koyote Karl den Road Runner zu fangen. Im übrigen beweist Road Runner eindrucksvoll, daß auch ein Spiel, in dem nicht die Erde gerettet, oder ein Land erobert wird, das Publikum in seinen Bann ziehen kann.

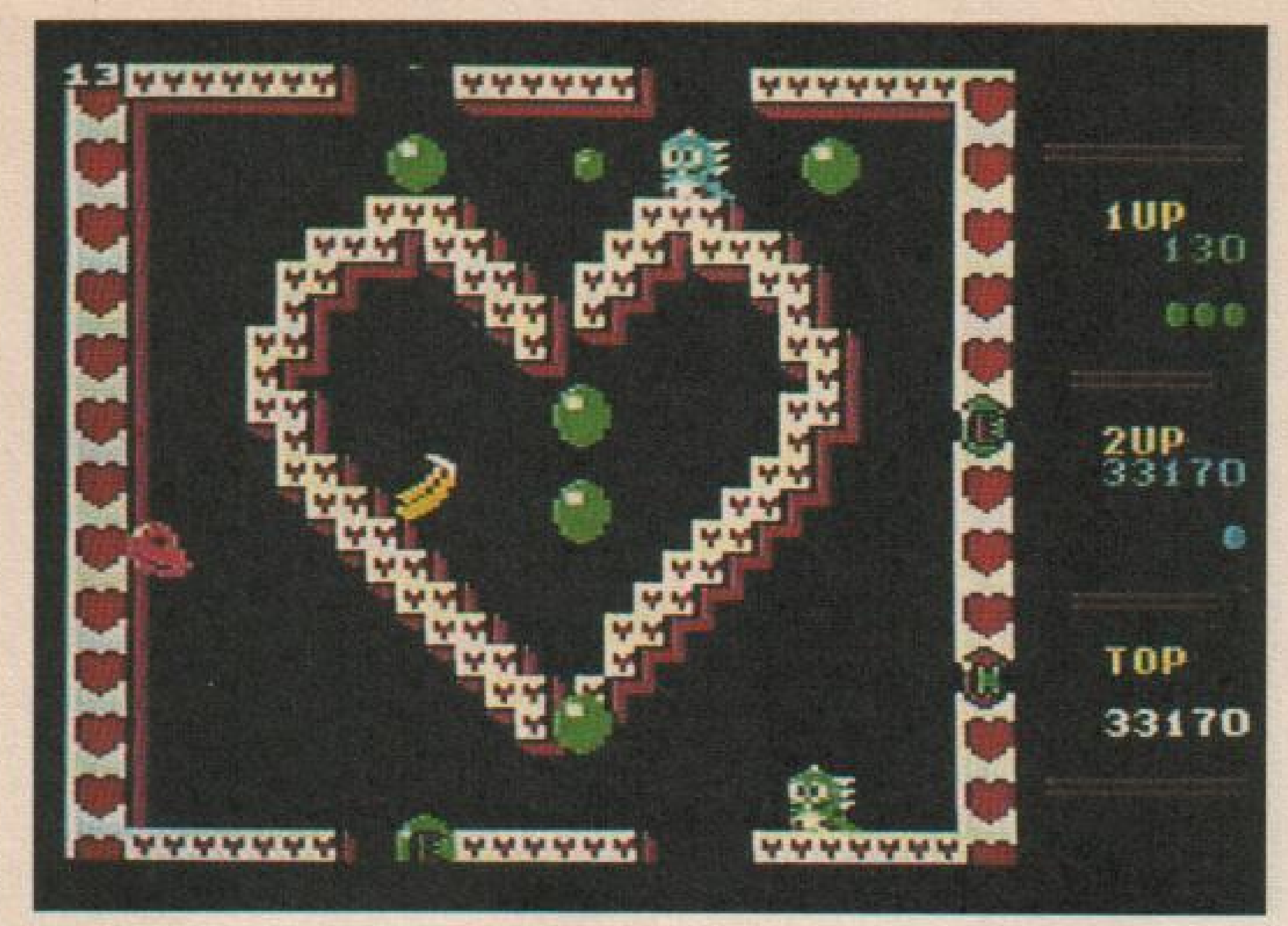
Nach wie vor zählen auch die 3D-Action-Adventures zum weiten Feld der Geschicklichkeits-Spiele. Diese, vor allem in England sehr beliebten, Joystick-Knobeleien (man erinnere sich an den Superhit »Batman«), sind auch heute noch ausgesprochen populär. Leider erreichen nur die wenigsten Imitationen die Qualität ihrer Vorbilder. Eines der besten neuen Spiele dieser Art ist »Head Over Heels« (siehe Test in dieser Ausgabe). Das ist auch nicht weiter verwunderlich, denn es wurde von denselben Programmautoren geschrieben, die schon für Batman verantwortlich zeichneten.

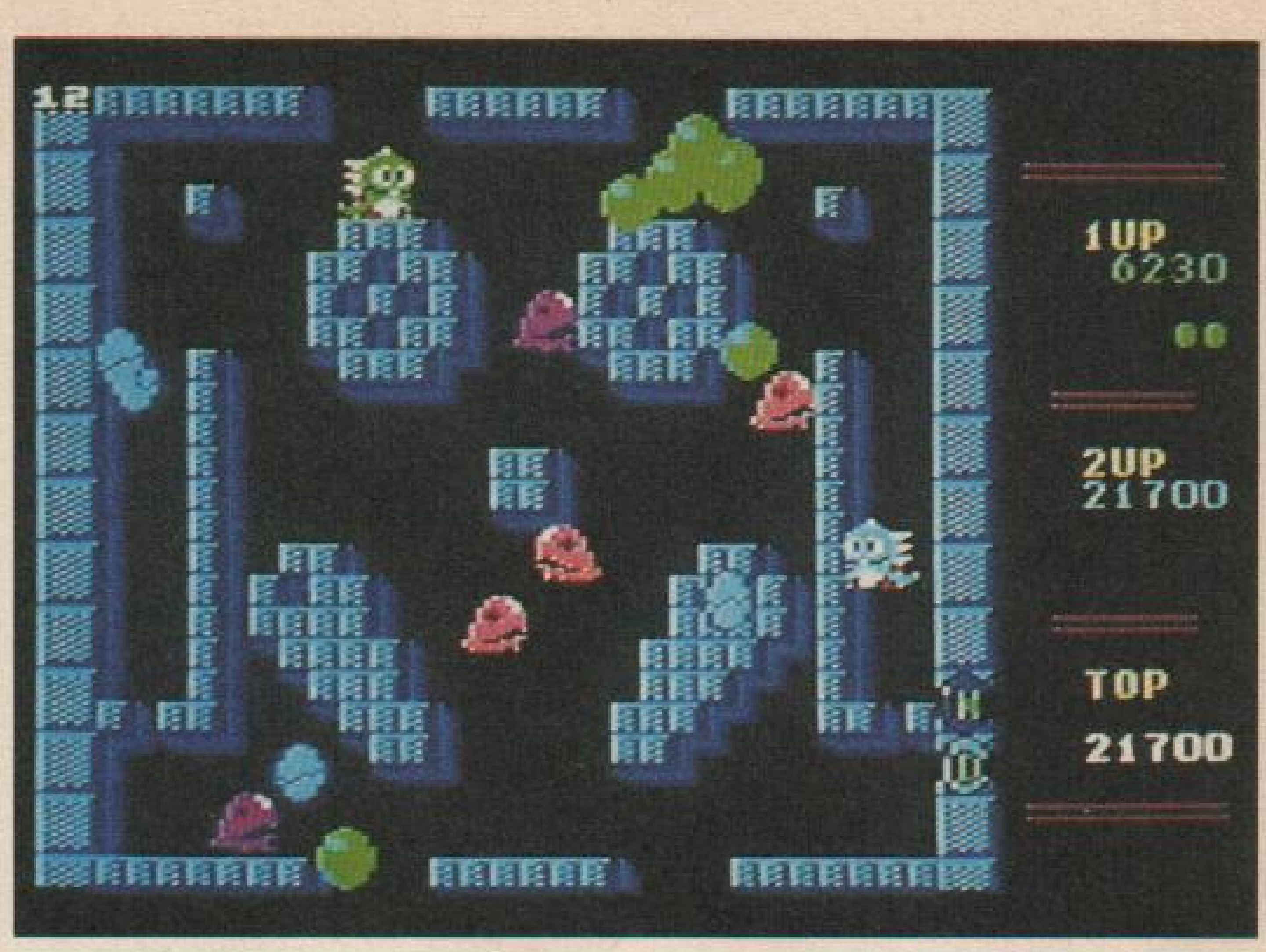
Nach wie vor lebt auch dieses Genre zum Teil von Spielautomatenumsetzungen. Wer Zeit und Lust hat, sollte mal einen Blick in die Spielhöllen riskieren. Vielleicht sieht er dann heute schon das Computerspiel von morgen. Einige heiße Umsetzungsaspiranten sind zum Beispiel »Trojan« oder »Rastan Saga«, das mit einem phantastischen Sound und toller Grafik aufwarten kann.

Eine der meistgestellten Fragen nach dem Erscheinen eines Spiele-Sonderheftes lautet erfahrungsgemäß: »Warum habt ihr Spiel XY der Rubrik A zugeordnet, obwohl es meiner Meinung nach in die Rubrik B gehört?« Eine Antwort auf diese oder ähnliche Fragen zu geben, ist nicht einfach. Denn vor allem die Kategorien Action und Geschicklichkeit sind artverwandt. Bei jedem Action-Spiel braucht man eine Portion Geschicklichkeit, um das Ziel zu erreichen. Also ist eigentlich jedes Action-Spiel zugleich ein Geschicklichkeits-Spiel. Und jedes Geschicklichkeits-Spiel ist genauso ein Action-Spiel, denn wenn keine Action-Szenen vorkämen, müßte man es den Strategie-Spielen zuordnen.

Deshalb haben wir uns eine eigene Definition einfallen lassen: »Alles, bei dem in erster Linie nur geschossen wird, landet bei den Action-Spielen«.

(mg)





Bubble Bobble

GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	75 ★	
HAPPY-WERTUNG	80 ★	

Bubblen und Bobblen Sie sich durch 100 Bilder. Zwei Spieler können gleichzeitig zum Seifenblasen-Spucken antreten.

C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
Firebird
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)

Bub und Bob sind zwei niedliche kleine Brontosaurier. Sie wollen eine aufregende Welt kennenlernen, die aus 100 Bildern besteht. Um jeweils ein Bild weiterzukommen, müssen Sie jedoch erst alle Bösewichte unschädlich machen, die über den Screen huschen, und deren Berührung für unsere Helden tödlich ist. Dies geschieht nicht durch eine Laserkanone oder ähnlich gängige Methoden; die Gegner werden vielmehr »eingebubblet«. Bub und Bob können nämlich Seifenblasen spucken. Wenn sie mit einer Blase einen Gegner aus nächster Entfernung treffen, verwandelt sich dieser in eine harmlose Kugel. Nun muß der eingekugelte Bösewicht noch berührt werden, damit er sich in einen leckeren Bonus-Gegenstand verwandelt.

Die drolligen Abenteuer von Bub und Bob wird Spielhallen-Besuchern vom Automaten »Bubble Bobble« her bekannt sein, der jetzt für Heimcomputer umgesetzt wurde. Das Spielprinzip erinnert etwas an »Bomb Jack«, fällt aber durch die vielen Extras und den Bubble-Schuß aus dem Rahmen. Zwei Spieler können wie beim Original-Automaten gleichzeitig antreten; jeder steuert einen der beiden Mini-Saurier. Man kann natürlich auch alleine spielen, wodurch das Programm aber merklich schwerer wird.

Die bösen Buben tragen so possierliche Namen wie Blubba, Boa-Boa und ein gewisser Boris ist auch mit von der Partie (nicht zu verwechseln mit dem gefürchteten Spiele-Tester). Wer ordentliche Punktzahlen erreichen will, sollte sich auf das Aufsammeln der über 30 Bonus-Gegenstände konzentrieren. Besondere Auswirkungen haben die insgesamt sieben magischen Gegenstände: Sie bringen unter anderem mehr Tempo, einen schnelleren Bubble-Schuß, vernichten alle Gegner auf einmal oder teleportieren Bub und Bob einige Bilder weiter.

Wenn man sich für ein Bild zu viel Zeit läßt, erscheint der Ober-Schurke Baron von Blubba. Besonderes Kennzeichen: Der Knabe ist unzerstörbar. Ein guter Grund, sich beim Bubblen und Bobblen lieber ein bißchen zu beeilen... (hl)



Bubble Bobble ist eindeutig eines der niedlichsten und spaßigsten Spiele der letzten Monate. Und es fesselt ganz schön an den Joystick, was vor allem für den Zwei-Spieler-Modus gilt. Zum einen macht man sich das Leben leichter, wenn man im Team gegen die Bösewichter vorgeht. Andererseits kommt Rivalität auf, wenn beide Spieler sich einen besonders schönen Schatz angeln wollen.

Zu Redaktionsschluß lag uns nur die C64-Version vor, die technisch ausgezeichnet gelungen ist. Alle Spielfiguren sehen sehr putzig aus, was vor allem für die beiden Zwerg-Saurier gilt. Sprites tummeln sich in rauhen Mengen auf dem Bildschirm, ohne daß sie flackern. Die Spriteabfrage behält auch stets die Übersicht: Die Seifenblasen prallen zum Beispiel realistisch von anderen Gegenständen ab.

Nachdem Bomb Jack auf dem C64 eine ziemliche Katastrophe war, dürfen sich Commodore-Besitzer um so mehr über Bubble Bobble freuen. Das Spielprinzip ist zudem abwechslungsreicher. Der Spielspaß wird aber etwas eingeschränkt, wenn man alleine spielt. Auf die Umsetzungen (vor allem auf die ST-Version) bin ich schon sehr gespannt. (hl)



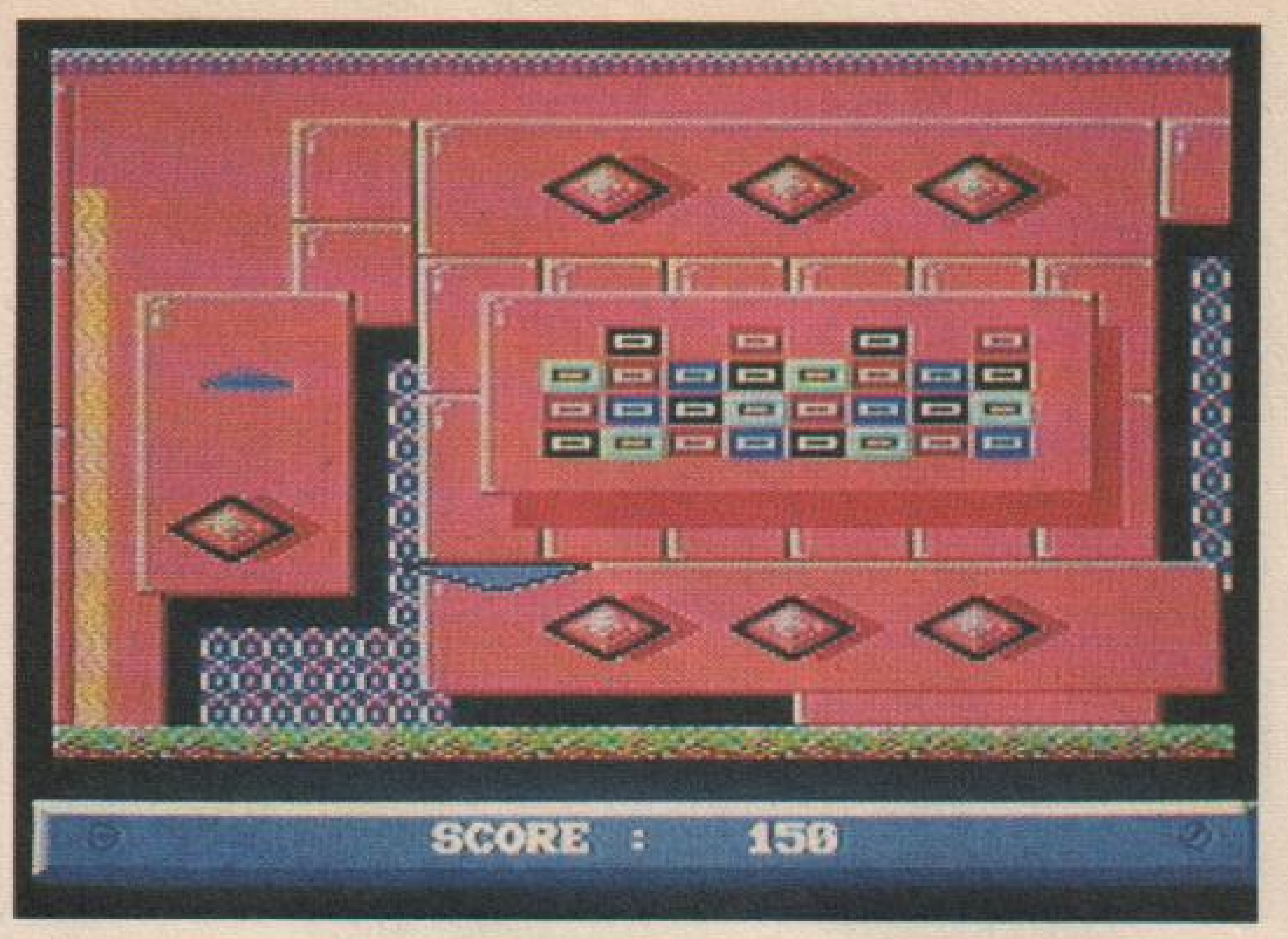
Hoppla, was ist denn das? Zwei niedlich animierte Saurier machen mit vielen Seifenblasen ebenso niedlichen Monstern den Garaus. Prähistorisches Gemetzel? Saurier-Rambo? Nein, das ist trotz aller Ballerei ein recht friedliches Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Bundesprüfstelle sicherlich nicht zuschlagen wird.

Für heiße Wortgefechte sorgt der eingebaute Zwei-Spieler-Modus, in dem man sich so richtig austoben kann. Da kann man miteinander spielen, was manchmal unerläßlich ist, um die Monster- und Geisterplage aufzuhalten. Mehr Spaß macht es aber, wenn man sich gegenseitig den Bonus vor der Nase wegschnappt.

Zugegeben, es gibt Programme, die technisch eindrucksvoller sind, aber es gibt wenige Titel, die sich so toll spielen. Für mich ist Bubble Bobble der potentielle Nachfolger von Bomb Jack und »Boulder Dash«. Schade ist nur, daß es für einen Spieler allein ganz schön schwer werden kann.

Was mir besonders gut gefallen hat, ist die Animation der Saurier. Von mir bekommen Bub und Bob den Titel »Netteste Sprites des Jahres«. (al)





Jinks

GRAFIK	74 ★
SOUND & MUSIK	81 ★
HAPPY-WERTUNG	74 ★

Was erhält man, wenn man einen Flipper mit einer Arkanoid-Variante kreuzt? Die Antwort lesen Sie hier.

C64 (Amiga)
Rainbow Arts
39 Mark (Kassette), 59 bis 69 Mark (Diskette)

Von der intergalaktischen Raumkommission wurde der Planet Atavi bisher als technisch stark rückständig eingestuft. Doch jetzt hat man gemerkt, daß das wohl nicht ganz stimmt. Sie kriegen den streng geheimen Auftrag, mit einer kleinen Raumsonde die technologischen Errungenschaften von Atavi zu stehlen.

Was sich hier wie das neueste Action-Spektakel im Weltraum (wahrscheinlich noch mit Extrawaffen) liest, ist in Wirklichkeit eine witzige Variante des »Breakout/Arkanoid«-Themas. Die oben angesprochene Sonde ist nämlich ein kleiner Ball; Ihr Raumgleiter, der diese Sonde steuert, ist ein Schläger-ähnliches Dreieck; die sagenhaften technologischen Errungenschaften sind in Wirklichkeit kleine farbige Blöcke, die bei Berührung mit der Sonde verschwinden. Die Hintergrundstory erfüllt bei diesem Spiel also wirklich nur eine Alibi-Funktion, denn sie hat mit dem Spielablauf nicht das geringste zu tun.

»Jinks« enthält vier unterschiedliche Level. Jeder ist etwa acht Bildschirme breit, auf dem Bildschirm erscheint immer nur der Teil, in dem sich auch Ihr Schläger befindet. Wenn Sie sich also ganz links befinden, kann sich der Ball am rechten Rand des Levels herumtreiben und dort Punkte machen, ohne daß Sie den Ball sehen (wohl aber hören) können.

Sie können jederzeit in einen der anderen drei Level wechseln, indem Sie ein bestimmtes Extra am rechten Ende des Levels mit dem Ball berühren. Wenn Sie in einen Level zurückkommen, in dem Sie schon mal waren, wird dieser schwerer. Hier hausen jetzt nämlich ein paar Aliens, deren Berührung für Ihren Schläger gefährlich oder sogar tödlich ist. Der Ball hingegen fliegt ungehindert durch die Aliens hindurch. Mit einem weiteren Extra kann man allerdings einen schon angeschlagenen Schläger wieder auf seine volle Größe zurückbringen.

Gefahren für den Ball gibt es nicht wenige. So verschwinden nach und nach die Bodenfliesen des Levels, so daß der Ball in den Untergrund verschwinden kann. Auch gibt es einige gefräßige Mäuler an der Wand sowie einige Staubsauger und sogar Magneten, die den Ball ablenken.

Zusätzliche Extras erinnern an einen Flipper: Da gibt es Bonus-Ziele, die bei einem Treffer verschwinden, oder Bumper, die dem Ball bei Kontakt einen kräftigen Schubs geben. (bs)



Gut!

Jinks hält einen am Anfang zum Narren. Ich versuchte in meinen ersten Spielen, den Ball ständig unter Kontrolle zu halten, und ärgerte mich stets, wenn der Ball in eine andere Richtung hüpfte. Erst nach einer guten halben Stunde begriff ich, wie sinnlos dieses Unterfangen ist.

Natürlich muß man irgendwie den Ball steuern – sonst wäre das Spiel ja langweilig – aber man muß ihn nicht ständig unter Kontrolle haben. Lassen Sie ihn einfach hüpfen und Punkte machen, aber richten Sie immer drei Augen auf die Flugbahn, denn schließlich soll dem Kleinen nichts passieren. Ab und zu sollte man die Flugbahn korrigieren, um den Ball in punkteträchtigere Regionen zu lenken. (Später hab' ich natürlich genüßlich zugeschaut, wie meine Kollegen sich zu Beginn schrecklich abgestrampelt haben....)

Technisch kann man Jinks eigentlich nicht viel besser machen. Beeindruckt hat mich, daß die Flugbahn des Balls auch dann korrekt berechnet und Punkte gutgeschrieben werden, wenn der Ball nicht im Bild ist. Die Grafik ist schön und flott, die Soundeffekte sind allerdings etwas spärlich, dafür aber sehr komisch. (bs)



Gut!

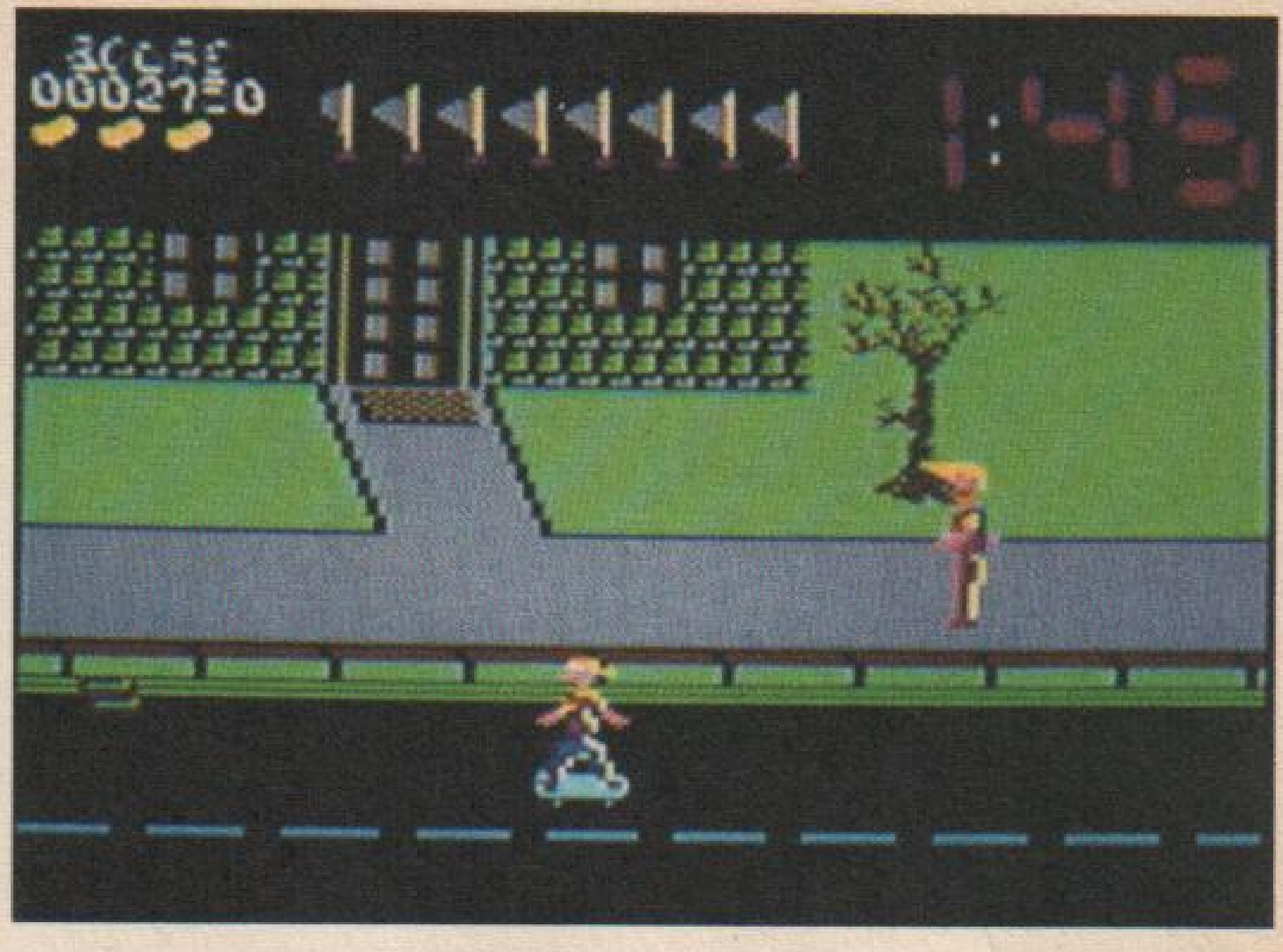
Wow, das ist eine Titelmusik! Was es da an digitalisierten Sounds und heißer Musik zu hören gibt, ist einmalig: Digi-Sounds und Sid-Klänge gemischt auf vier Stimmen. Allerdings schluckt die Musik den gesamten Speicherplatz, und das Spiel muß extra nachgeladen werden, was die Sound-Wertung um einige Punkte nach unten drückt.

Im ersten Moment erinnert das Spiel etwas an eine eigenwillige Mischung aus Flipper und Breakout. Auf den zweiten Blick gewinnt Jinks jedoch an Eigenständigkeit und Spielwitz, und spätestens beim dritten Mal hat man sich mit dem Programm angefreundet.

Technisch gibt es absolut nichts auszusetzen. Sowohl Steuerung als auch Scrolling sind butterweich. Die Grafik ist detailreich – besonders die Bonus-Gegenstände in Form von Globen und Geldscheinen haben es mir angetan.

Was mir bei Jinks zur völligen Begeisterung fehlt, ist irgendwie der letzte Kniff, der wahre Spitzenspiele auszeichnet. Manchmal fehlt es an Action, da man den Schläger gar nicht so oft einsetzen muß. Wer sich an solchen Details aber nicht stört, hat mit Jinks jede Menge Spaß. (al)





Skate Rock

GRAFIK	39 ★	
SOUND & MUSIK	46 ★	
HAPPY-WERTUNG	47 ★	

C64
Bubble Bus
29 Mark (Kassette)

Treten Sie auf zehn Rennstrecken bei der nervenzerfetzenden Skateboard-Meisterschaft an.

Harte Zeiten, Freunde: In der sonst so friedlichen und verschlafenen Vorstadt gibt es Zoff unter den Jugendbanden. Es handelt sich aber nicht um wüste Motorrad-Rocker Marke »Macho Man«, sondern um begeisterte Skateboard-Fans. Die machen sich nun dauernd gegenseitig an, welcher Skateboard-Fahrer der Beste im ganzen Lande sei. Die Jungs wollen sich schon die Nasen deswegen einschlagen, als jemand eine recht helle Idee hat: Man hält ein Wettfahren ab, um den besten Skateboardler zu ermitteln.

Sie machen natürlich auch mit, doch der Weg bis zur Meisterkrone ist nicht gerade leicht. Zehn knochenharte Strecken müssen Sie zurücklegen und dabei auch alle acht Fähnchen aufsammeln, die herumstehen. Doch der Streß hat noch kein Ende: Jede Strecke muß außerdem innerhalb eines Zeitlimits bewältigt werden.

Sie werden rasch feststellen, daß allerlei Störenfriede im Wege stehen. Auf Straßen kommen Autos daher, auf dem Bürgersteig torkelt einem schon mal ein alkoholisierter Nachbar entgegen, oder ein ferngesteuerter Modellflieger droht gar, Ihre Frisur anzusengen.

Bei der Steuerung hat sich der Programmierer offensichtlich viel Mühe gegeben. Um beispielsweise das Skateboard zu beschleunigen, muß sich die Spielfigur wie in Wirklichkeit ein paar Mal mit dem Fuß vom Boden abstoßen. Jedesmal, wenn man den Joystick nach unten drückt, wird eine solche Fußbewegung ausgeführt. Hält man den Feuerknopf gedrückt und steuert gleichzeitig nach links oder rechts, macht der Skateboard-Fahrer rasante Drehungen mit und gegen den Uhrzeigersinn. Ähnlich realistisch ist der Umgang mit hohen Gehsteigkanten: Man kann vom Bürgersteig zwar auf die Straße poltern, aber wenn man den umgekehrten Weg versucht, donnert man gnadenlos an die Kante (Zoing!). Zum Glück haben hier solche Versuche keinen Zwangstermin beim Kieferchirurgen zur Folge.

Zu Beginn stellt man in einem kleinen Menü einige Spielparameter ein. So darf man sich aussuchen, welche der Strecken man befahren will. Gemeinerweise kann man aber immer nur dann einen Kurs wählen, wenn man die Strecke vorher bereits erfolgreich absolviert hat. Außerdem hat man die Wahl zwischen drei unterschiedlichen Zeitlimits und kann auch beeinflussen, wie stark die Skateboard-Drehungen sein sollen. (hl)



Wir haben hier wieder einmal ein Programm, das ich als schlichtweg unspielbar bezeichnen würde. Nichts gegen einen herausfordernden Schwierigkeitsgrad, aber wenn man unter Aufwartung durchschnittlicher Joystick-Künste nicht einmal den ersten Level schafft, halte ich das für eine Zumutung.

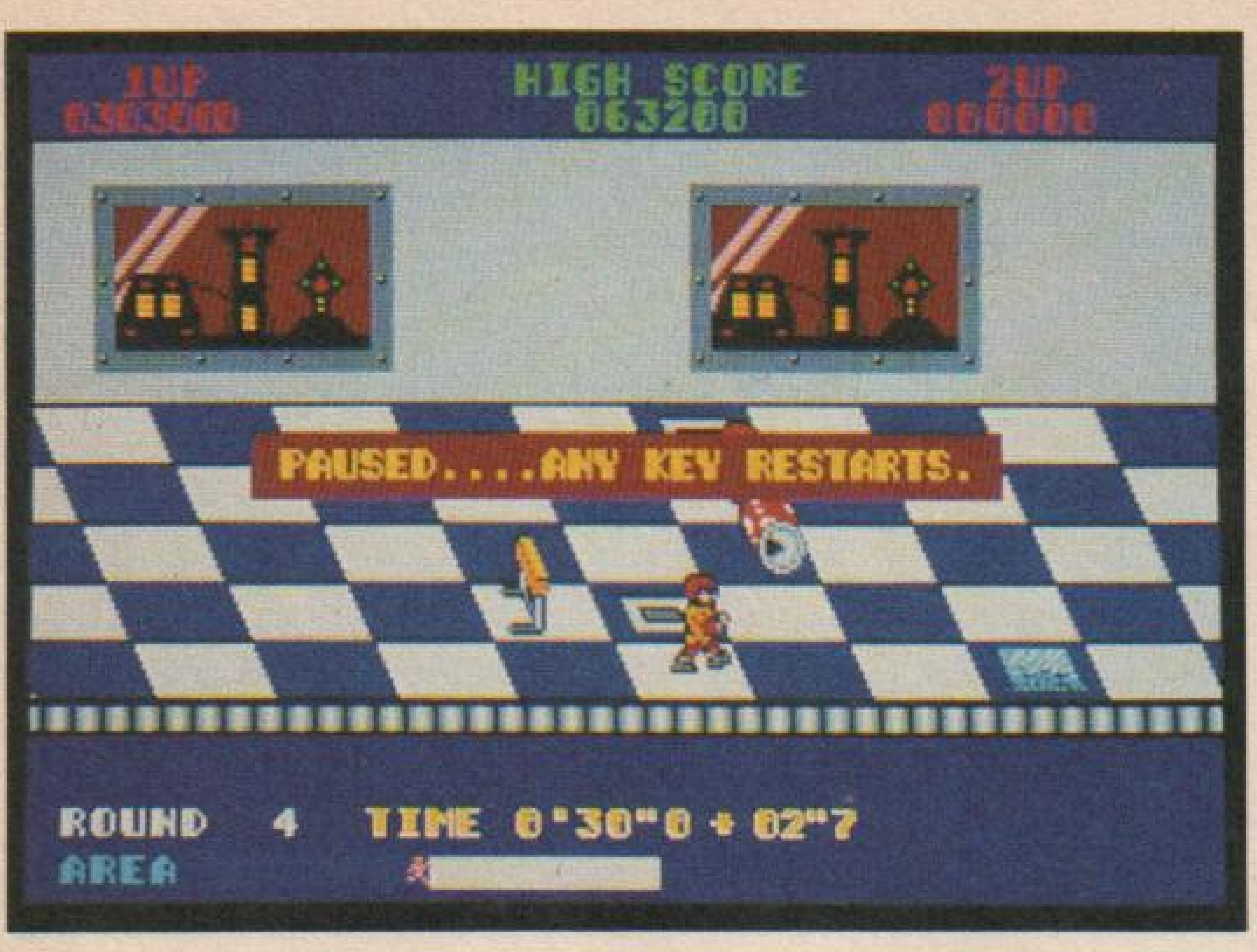
Daß die Steuerung ein wenig schwierig ist, nehme ich gerne in Kauf, denn bei Skate Rock ist sie auch sehr realistisch ausgefallen. Die diversen Hindernisse und das Zeitlimit setzen einem aber von Beginn an schon dermaßen zu, daß einem schnell die Freude am Spiel vergeht.

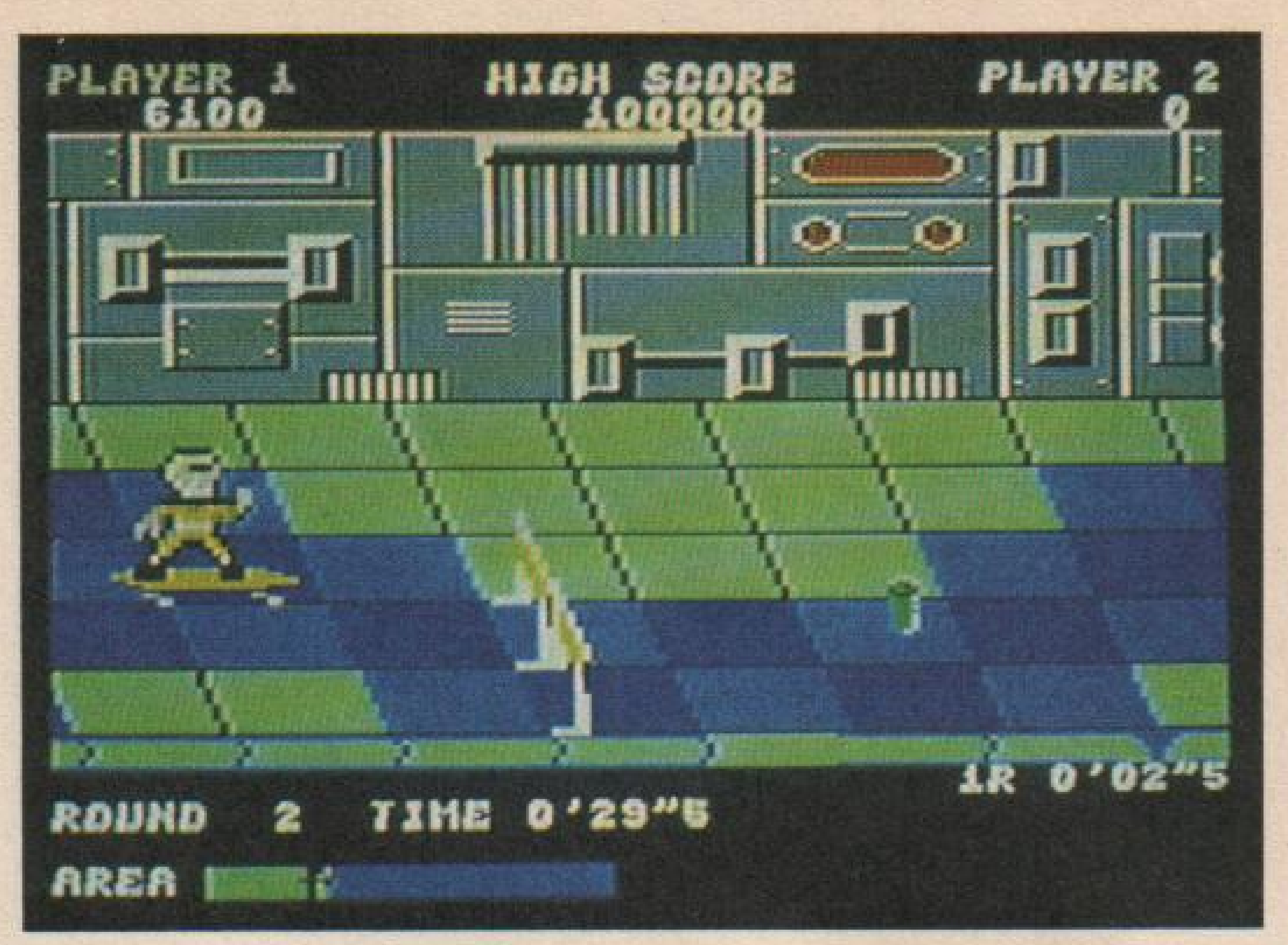
Das Spielprinzip selbst ist auch nicht gerade eine Offenbarung. Die Grafik bewegt sich in Bereichen zwischen »so lala« und »Hilfe, schalt' den Monitor aus!«; auch der Sound ist nichts Besonderes. Wäre Skate Rock ein 10-Mark-Spiel, könnte man es als nicht unoriginellen Skateboard-Geschicklichkeitstest durchaus empfehlen. Vor allem wegen der spielerischen Mängel möchte ich von dem frustrierenden Programm aber eher abraten. Es sei denn, Sie sind ein echter Joystick-Akrobat und lassen sich nicht so schnell entmutigen. (hl)



Der Autor von Skate Rock hat sich offensichtlich von dem Spielautomaten »Paperboy« inspirieren lassen, als er dieses Programm schrieb. Das wäre ja im Prinzip keine schlechte Idee gewesen – bei entsprechend guter Ausführung. Doch wie schon bei Paperboy sind zwar Teile des Programms recht gut geglückt, aber insgesamt macht es leider keinen überragenden Eindruck. Sehr gut gefällt mit dagegen die Steuerung des Skateboard-Fahrers. Auch spielt sich Skate Rock ganz gut, obwohl der Schwierigkeitsgrad recht hoch ist. Dagegen fällt die Grafik teilweise katastrophal aus. So manche Sprites erwecken keineswegs den Anschein, als ob sie in das Programm gehörten. Die Hintergrundgrafik ist leider auch keine zeichnerische Meisterleistung. Da hätte man sich wirklich mehr Mühe geben können. Die spärlichen Soundeffekte tragen nicht gerade zur Erhöhung des Spielgenusses bei.

Ich würde jedem raten, sich dieses Spiel auf jeden Fall vor dem Kauf anzuschauen. Es könnte durchaus für manche Leute interessant sein, aber es wird auch so manchen von vornherein abschrecken. (mg)





Metrocross

Dieses verrückte Hindernisrennen macht Ihnen mit angreifenden Cola-Dosen und anhänglichen Ratten das Leben schwer.

GRAFIK	79 ★	
SOUND & MUSIK	63 ★	
HAPPY-WERTUNG	86 ★	

Atari ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
U.S. Gold
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

Hassen Sie Spiele, die eine völlig unsinnige Hintergrundstory besitzen? Dann ist »Metrocross« ideal für Sie: Es hat nämlich keine. Durchaus verständlich, denn Metrocross ist ursprünglich ein Spielautomat. Und in der Spielhalle haben die wenigsten Leute Zeit und Muße, einen 20seitigen Roman zu lesen, bevor sie ihr Markstück einwerfen.

Metrocross besitzt alle Eigenschaften eines Geschicklichkeitsspiels, das eigentlich keine Erklärung braucht. Sie fangen ganz links außen auf einem sehr langen Gang an und müssen versuchen, innerhalb eines Zeitlimits so schnell wie möglich ans andere Ende zu sprinten. Klingt nicht sonderlich spannend, oder? Das haben sich die Programmierer auch gedacht und haben deshalb ein paar Fallen eingebaut. Die ersten Hindernisse sind Hürden, die man mit einem eleganten Hüpfer überspringen kann. Schafft man es nicht, fliegt der eifrige Läufer auf die Nase und verliert kostbare Sekunden. Es gibt aber noch andere Fallen, wie Sprungfedern und Löcher, die den rasanten Renner ebenfalls stoppen. Gemein sind auch die grünen Felder, die die Spielfigur bremsen. Diesen Feldern sollte man genauso ausweichen wie den kleinen Ratten, die sich an den Läufer hängen und ihn so ebenfalls verlangsamen. Hier hilft nur ein gezielter Sturz, denn von alleine lassen die Biester nicht los.

Schwer zu berechnen sind die bewegten Hindernisse. In dem verrückten Gang springen Mühlsteine durch das Bild, und rote Quader rollen gemütlich durch die Gegend. Am ungewöhlichsten sind aber die großen Cola-Dosen, die auf den Läufer zukommen. Wenn Sie sich über die rollenden Ungetüme ärgern, können Sie sich auch an ihren kleineren Artgenossen rächen. Vereinzelt liegen kleine silberne Dosen herum, die man durch das Bild kicken kann. Je öfter man eine Dose trifft, desto mehr Punkte bekommt man. Springt man auf eine Dose, wird der Zähler einen Augenblick angehalten, und man gewinnt kostbare Sekunden. Ähnliches geschieht bei den grünen Dosen, die die Fahrt beschleunigen, wenn man sie berührt, oder ebenfalls den Zähler anhalten, wenn man auf sie springt. Nützlich ist das Skateboard, mit dem man schneller ist, und das auch Punkte bringt, wenn man mit ihm ins Ziel kommt. Auf der C64-Version (rechtes Bild) ist es gerade in Aktion (linkes Bild: ST-Version). (gn)



Metrocross sorgte bei mir eine ganze Zeit lang für eine echte Sucht. Ich habe auf der Jagd nach dem High Score lange Abende mit Heinrich am Joystick verbracht.

Das Scrolling der ST-Version ist hervorragend und das Spiel rasend schnell, ohne deshalb unspielbar zu sein. Metrocross verlangt einem alles ab, was man an Reaktions- und Konzentrationsvermögen hat. Für mich gehört es zu den drei besten ST-Spielen überhaupt.

Es wird wohl ewig ein Geheimnis der Software-Geschichte sein, warum so begabte Programmierer nicht in der Lage sind, die High Scores auf Diskette zu speichern. Dafür gehören die Burschen eigentlich getreten, und zwar ziemlich heftig. Wir haben uns mit einer Hardware-High-Score-Liste behelfen müssen. Mit anderen Worten: Wir haben die Punktzahlen auf einen Zettel geschrieben und an den ST geheftet.

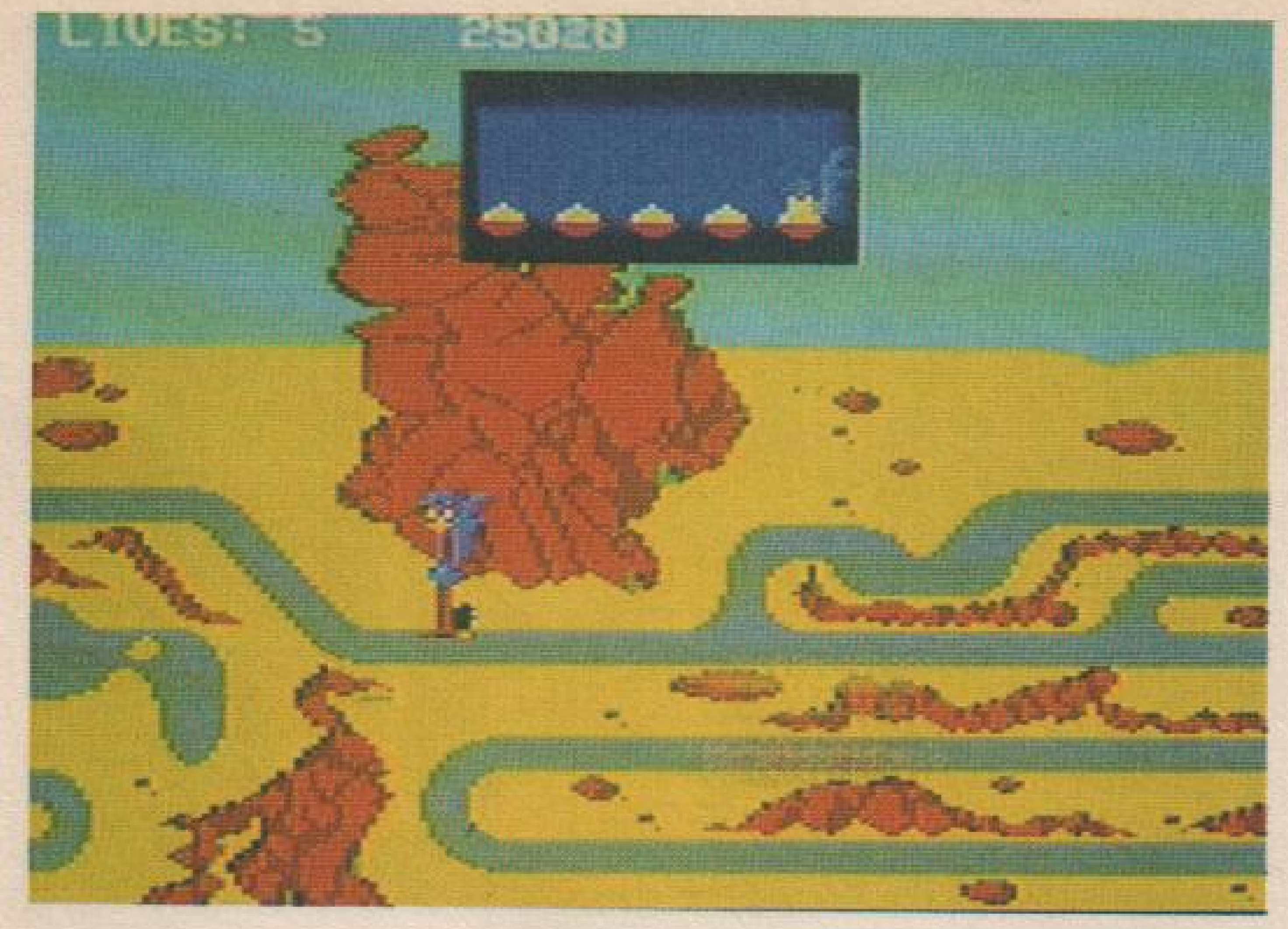
Abschließend eine Warnung an alle C64-Besitzer. Die ST-Version ist absolut irre, die C64-Version (läuft nur mit Farbmonitor) eher zum Davonlaufen. Diese Umsetzung ist sehr, sehr schlecht. Schande über die Programmierer. (gn)

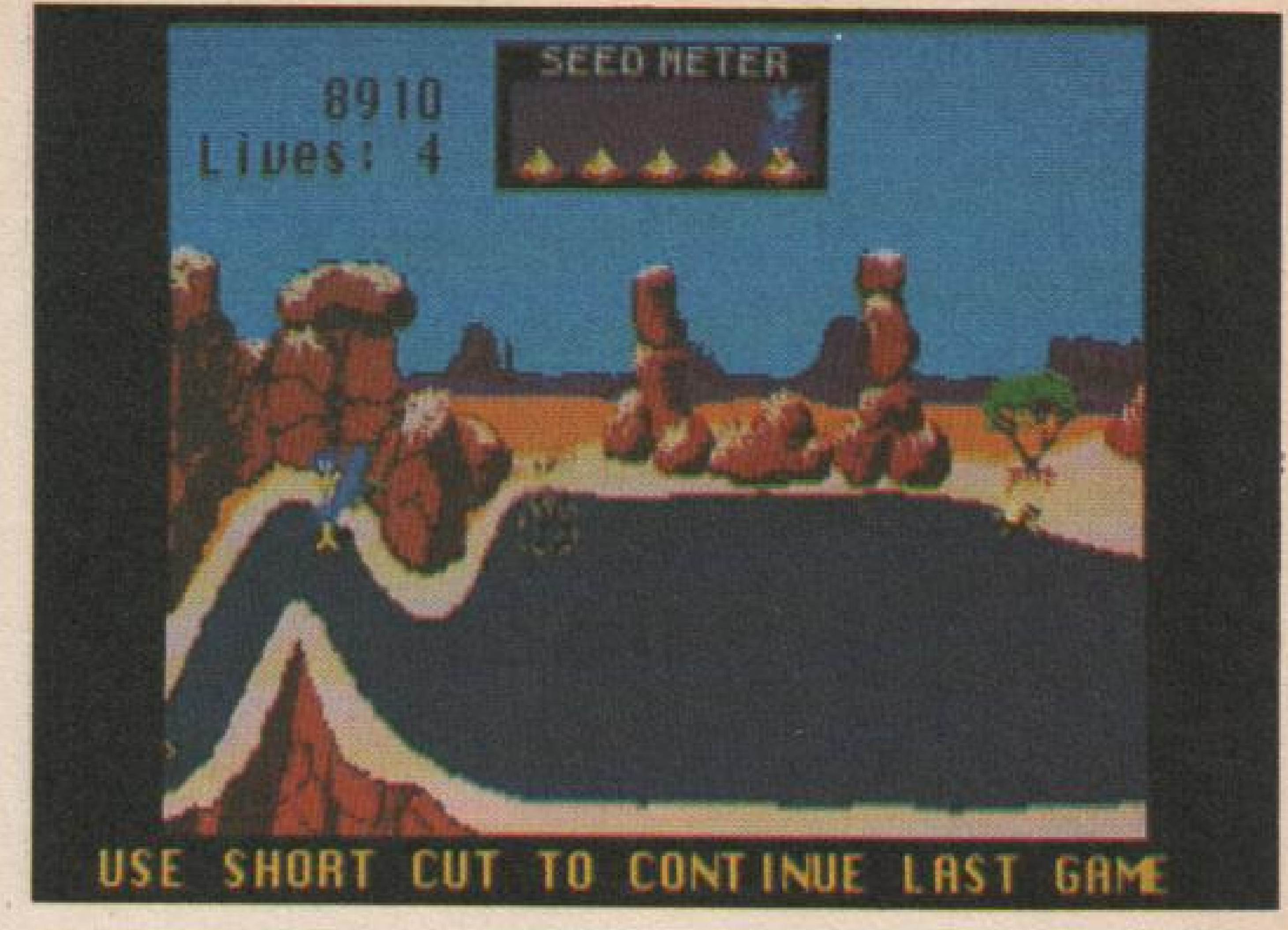


Mir fällt spontan kein anderes Spiel ein, bei dem die Qualität der C64- und ST-Versionen so weit auseinanderliegen wie bei Metrocross. Das ist besonders schade, weil man das Spiel auf dem C64 durchaus ganz gut hinbekommen könnte. Leider wirkt die Umsetzung so, als hätte man einem Häuflein Basic-Kundiger 14 Tage dafür Zeit gelassen. Das Resultat ist dementsprechend traurig ausgefallen.

Auf dem Atari ST ist Metrocross hingegen eine wahre Pracht. Es spielt sich einfach gut, ist technisch sauber programmiert und sorgt für hohe Motivation. Selbst auf den einfachen Level ist man bemüht, möglichst schnell ins Ziel zu kommen. Die übriggebliebenen Sekunden werden nämlich gespart und man wird sie auf einem späteren Level noch sehr gut brauchen.

Schade, daß einige wichtige Details fehlen. Da werden die besten Punktzahlen nicht gespeichert, es gibt keinen Modus, um gleichzeitig zu zweit zu spielen, und ein Strecken-Editor hätte auch nicht geschadet. Trotz dieser Kritik darf man Metrocross ruhigen Gewissens bescheinigen, eines der absolut besten Geschicklichkeitsspiele für den Atari ST zu sein. (hl)





Road Runner

GRAFIK	83 ★	
SOUND & MUSIK	80 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

Machen Sie mit bei einer wilden Zeichentrick-Verfolgungsjagd in der Wüste von Nevada.

C64 (Schneider CPC, Spectrum, Atari ST)
U.S. Gold
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

Ein blauer Schatten rast pfeilschnell durch die Wüste von Nevada. Ein Verfolger ist ihm dicht auf den Fersen. Bei näherem Hinsehen entpuppt sich dieses seltsame Duo als ein blauer Vogel und ein brauner Kojote. Der Kojote heißt »Wile E.« und trägt Messer und Gabel in den beiden Vorderpfoten. Der Vogel ist von der seltenen Rasse der »Road Runner«, die eigentlich nur in Zeichentrickfilmen vorkommt und dort die schnellste aller Vogelarten darstellt.

Das Computerspiel Road Runner versetzt Sie in die Situation des komischen blauen Vogels, der vor dem hungrigen Kojoten flieht. Auf jedem der 16 unterschiedlichen Level müssen Sie ein Ziel erreichen, bevor der Kojote Sie erwischt. Da Sie schneller laufen als der Kojote, sollte dies eigentlich kein Problem sein. Doch es warten einige Fallen auf Sie.

Sie müssen in regelmäßigen Abständen Vogelfutter zu sich nehmen, das auf der Straße herumliegt. Verpassen Sie fünf dieser Futterhäufchen, werden Sie ohnmächtig und können vom Kojoten eingesammelt werden.

An manchen Teilen der Strecke sind Geräte versteckt, die dem Kojoten bei der Jagd nach Ihnen erheblich helfen. So schnappt sich Wile mal ein Skateboard mit Raketenantrieb (und wird damit schneller als Sie), einen Hubschrauber-Tornister (um dann von oben mit Dynamit zu werfen) oder eine Rakete (um an Ihnen vorbeizuhuschen und Sie dabei zu schnappen). Jedes der Geräte kann er glücklicherweise nur eine bestimmte Zeit lang benutzen.

Ein weiteres Problem gibt es in Form von Limonade, die manchmal am Wegesrand auftaucht. Wenn Road Runner die Limonade trinkt, wird er für einige Augenblicke gestoppt, bekommt dafür aber Extrapunkte. Tretminen explodieren bei Berührung, was den Road Runner eines der fünf Leben kostet, aber auch den Kojoten aufhalten kann. Schließlich gibt es noch spezielle Farbtöpfe, die Road Runner oder den Kojoten unsichtbar machen.

Ein neues Spiel beginnt man ganz von vorne oder kehrt mit Hilfe einer Abkürzung in den zuletzt gespielten Level zurück.

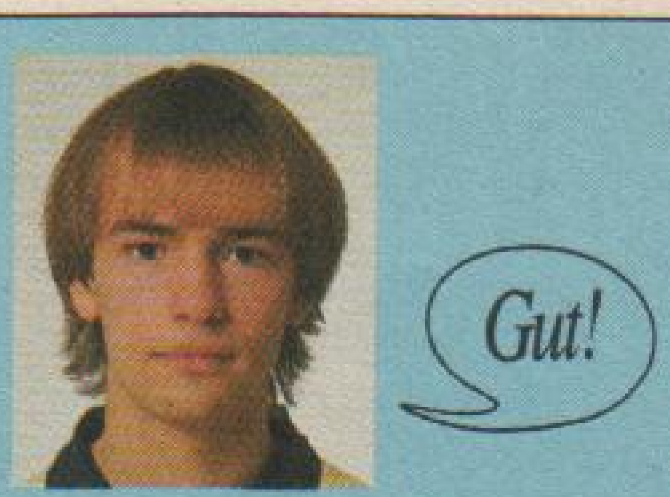
Unsere Bilder zeigen die C 64- (links) und die Atari ST-Version (rechts). Es sei noch angemerkt, daß die Kassettenversionen jeden Level einzeln vom Band laden, was zu langen Wartezeiten führt.

(bs)



Wirklich witzige Computerspiele gibt es selten. Road Runner gehört zu dieser kleinen Gruppe. Ich könnte jedesmal in unkontrollierte Lachkrämpfe ausbrechen, wenn ich das Kojoten-Sprite in einer Staubwolke bremsen sehe, oder der Road Runner mich fragend anblinzelt, nachdem er auf eine Tretmine gelaufen ist und schwarzgebrannt und qualmend auf dem Bildschirm steht. Ich mag die Grafik sehr, sowohl bei der C64- als auch bei der Atari ST-Version. Bei letzterer ist anzumerken, daß diese technisch sehr gut gelungen ist, denn mehrstufiges Scrolling mit Soft-Sprites ist auch auf diesem Computer schwer zu programmieren.

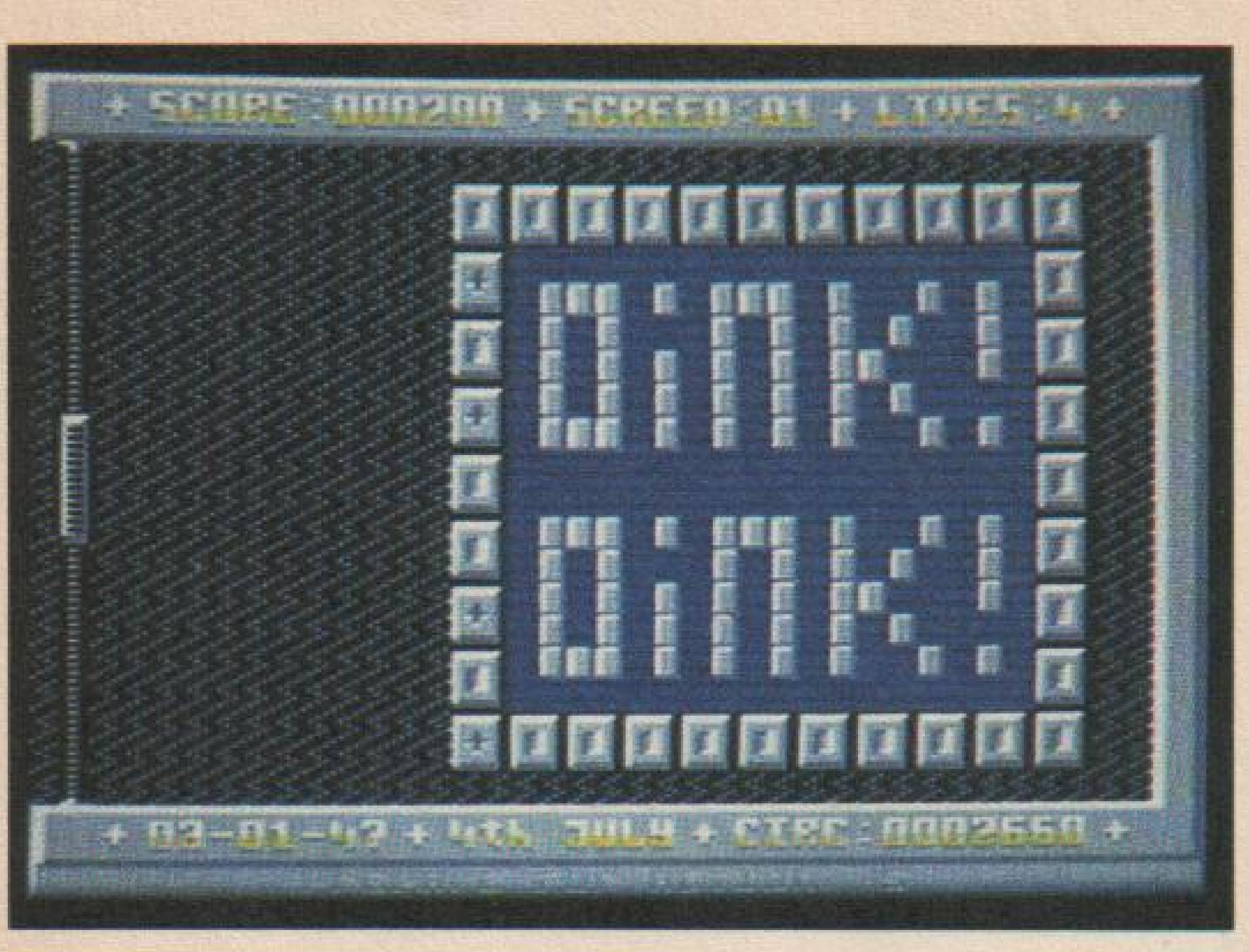
Aber auch das Spielprinzip ist gut. Hier wird echtes Geschick gefordert. Manche Situationen erscheinen beinahe unlösbar, doch wer lange genug übt, gelangt bis zum Ende des Spiels im sechzehnten Level. Leider hat Road Runner einige Schwachpunkte: Die von mir getesteten ST- (linkes Bild) und C64- (rechtes Bild) Versionen waren nicht hundertprozentig fehlerfrei. In seltenen Fällen kann der Kojote den Road Runner nicht erreichen, der dann ewig auf dem Bildschirm stehen bleibt. (bs)

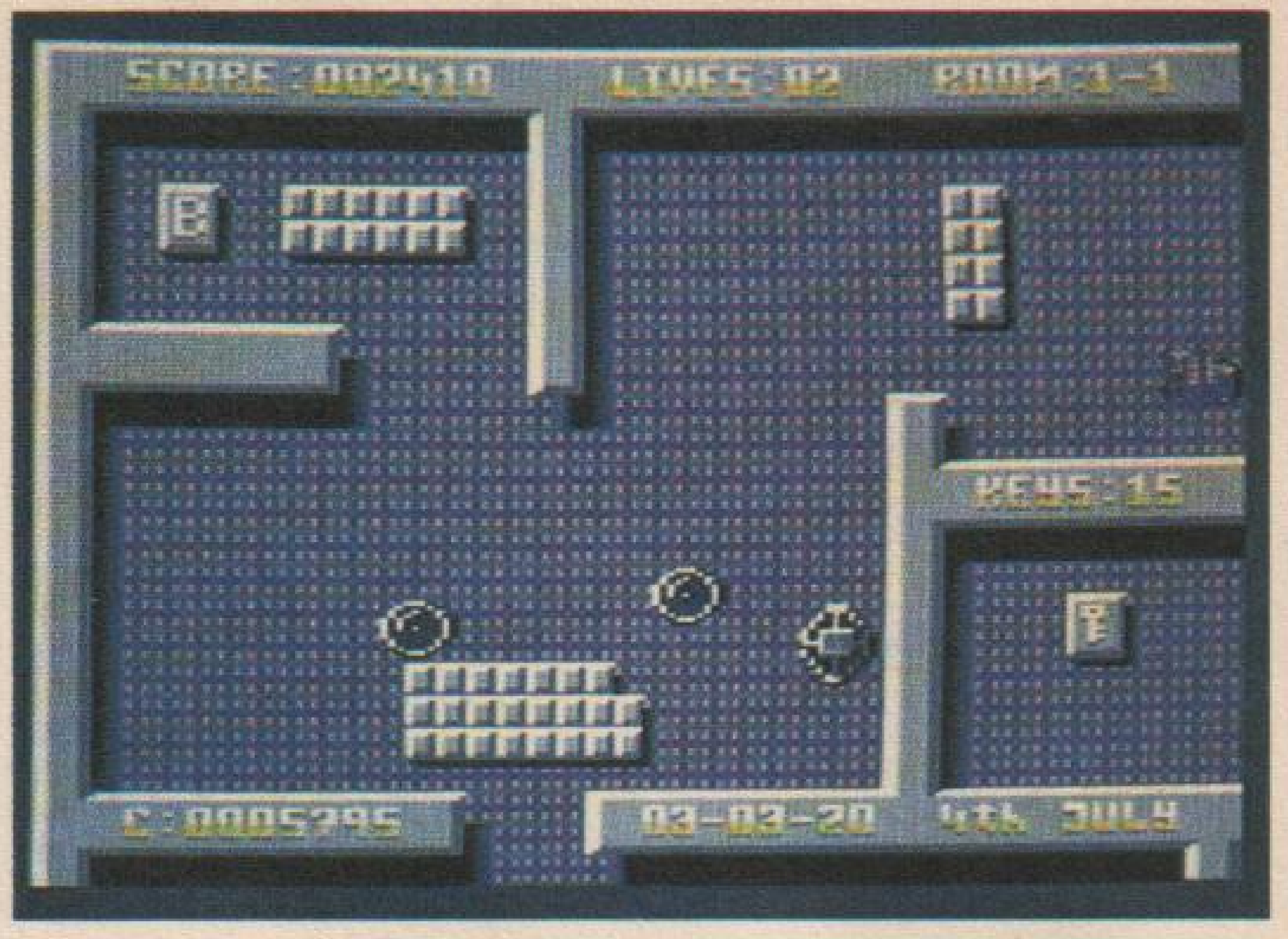


Ich erinnere mich noch an die gute alte Zeit, als ich gebannt die Zeichentrickfilme mit dem Road Runner am Fernseher verfolgte. Dann hatte ich ihn fast schon wieder vergessen, bis dieses Spiel kam. Ich war von Anfang an etwas skeptisch, denn hinter den größten Namen verbergen sich in der Regel die größten Nieten.

Das Nächste, woran ich mich erinnere, war das Warten vor dem C64, als die Level in endlosen Minuten von Band geladen wurden. Der erste Eindruck vom Programm war dann wirklich hervorragend, besonders wegen der vielen Details, die mich an die Original-Trickfilme erinnerten. Das Gesicht und die Haltung des Kojoten auf der Rakete ist wahnsinnig komisch. Bis zu diesem Punkt war Road Runner ein Kandidat für die vorderen Plätze, doch leider flaute die Freude nach einer Weile ab.

Ich will nicht sagen, daß das Spiel stupide ist, ihm fehlen aber etwas die zündenden Ideen. Sicher, die wechselnden Waffen von Karl sind ganz nett, aber ein erstklassiges Spiel wird es dadurch auch nicht. Durch eine scrollende Landschaft zu rennen, Körner zu sammeln und einem Kojoten auszuweichen, ist auf Dauer doch zu wenig. (gn)





Oink!

GRAFIK	57 ★	
SOUND & MUSIK	35 ★	
HAPPY-WERTUNG	61 ★	

Helfen Sie Uncle Pigg, die nächste Ausgabe von »Oink!« rechtzeitig fertigzustellen.

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
CRL
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Oink! ist ein populäres englisches Comic-Magazin, das nicht in Deutschland verkauft wird. Nachdem Spiele zu Filmen und Büchern schon lange nichts Neues mehr sind, darf man sich nicht darüber wundern, daß ein Softwarehaus ein Programm zu diesem Comic schrieb, das ebenfalls den schönen Namen »Oink!« hat.

Uncle Pigg, der Chefredakteur von »Oink!«, ist hier in großen Schwierigkeiten. Die nächste Ausgabe muß schon bald am Kiosk sein, doch ihm fehlen noch einige Artikel. Mit Hilfe des Joysticks gehen Sie ihm zur Hand und versuchen, einige Seiten des Comics zusammenzustellen. »Oink!« besteht insgesamt aus drei verschiedenen Spielen. Je höher die Punktzahlen sind, die Sie hier erzielen, desto mehr füllen sich die Comicseiten.

Herausforderung Nummer 1 nennt sich »Pete's Pimple«. Hier kommen »Breakout«-Fans auf ihre Kosten. Zwölf verschiedene Level gilt es, per Ball und Schläger abzuräumen. Mittels der eingebauten Laserkanone verscheucht man unerwünschte Fremdlinge. Ansonsten unterscheidet sich Pete's Pimple nur unwesentlich vom Original.

Weiter geht es mit »Rubbishman«. In bester »Uridium«-Manier steuern Sie einen Supermannverschnitt durch sechs Zonen, die wiederum in je zwei Abschnitte unterteilt sind. Mit Hilfe des Joysticks regeln Sie die Flughöhe des Helden, damit er sich nicht an diversen Brücken oder Mauern den Kopf stößt. Manche Hindernisse können auch per Druck auf den Feuerknopf beseitigt werden. Je höher man fliegt, desto schneller nimmt die Energie von Rubbishman ab.

Das dritte Spiel im Bunde ist »Tom Thug«. Auf den ersten Blick erinnert es an die Klassiker »Shamus« und »Berzerk«. In einem Irrgarten müssen verschiedene Bonusobjekte aufgesammelt werden. Leider versuchen einige Zombies, Ihnen das Leben schwer zu machen. Zum Glück lassen sich diese eliminieren. Es gibt auch andere Unruhestifter, die man nur für gewisse Zeit paralysieren kann.

Ein Gag noch zum Schluß: Die Comicseiten, die durch gute spielerische Leistungen gefüllt werden, können nach getaner Arbeit auch gelesen werden. Ob jeder die englischsprachigen (und meist auch noch sehr schwachen) Witze allerdings versteht, ist eine andere Frage. (mg)



„Endlich mal ein Spiel, das nicht nur die Finger-, sondern auch die Lachmuskeln strapaziert – zumindest kurzzeitig. Denn das große Problem bei diesem Spiel ist das Thema. In England kann sich jeder unter dem Namen »Oink!« etwas vorstellen, da das gleichnamige Comic drüben ein großer Erfolg ist. Doch ich glaube nicht, daß viele Leute in Deutschland dieses Comic kennen.

Ansonsten ist die Idee ja ganz witzig. Vor allem, da man die fertigen Seiten auch durchlesen kann. Wobei der Inhalt, zumindest für mich, aber nicht unbedingt Anlaß für Lacher war.

Die drei Teilspiele sind recht ordentlich gelungen. Obwohl doch etwas primitiv, haben sie einen gewissen Unterhaltungswert. Technisch gut programmiert sind sie allemal (gute Soundeffekte, sauberes Scrolling).

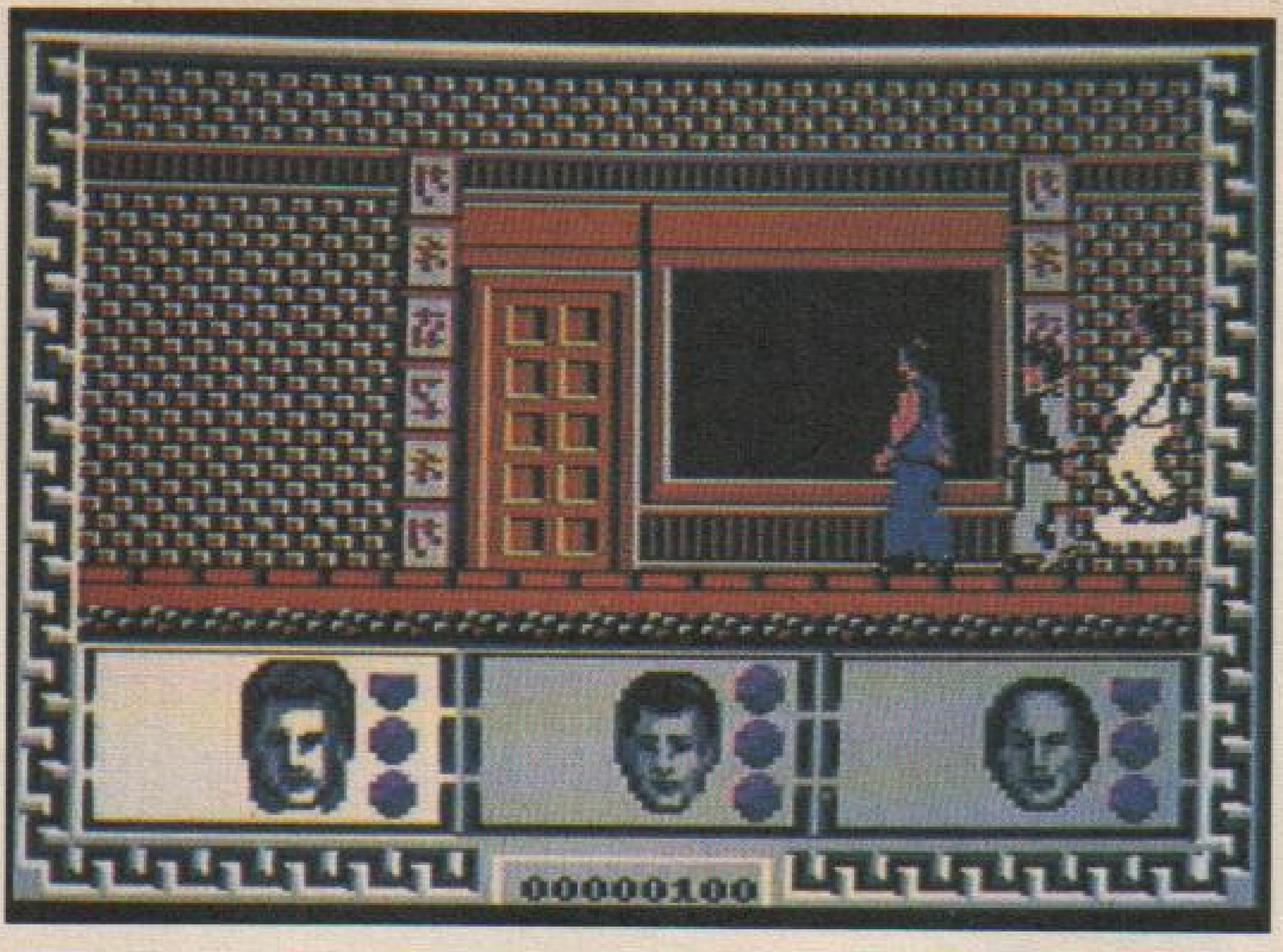
Wer nicht das Geld hat, sich die jeweiligen Vorbilder (Arkanoid, Uridium, Shamus) der drei Spiele zu kaufen, der ist mit »Oink!« ganz gut beraten. Stolze Besitzer der oben genannten Software sollten sich den Kauf dieses Programms dreimal überlegen, denn besser als das Original ist keines der drei Spiele. (mg)

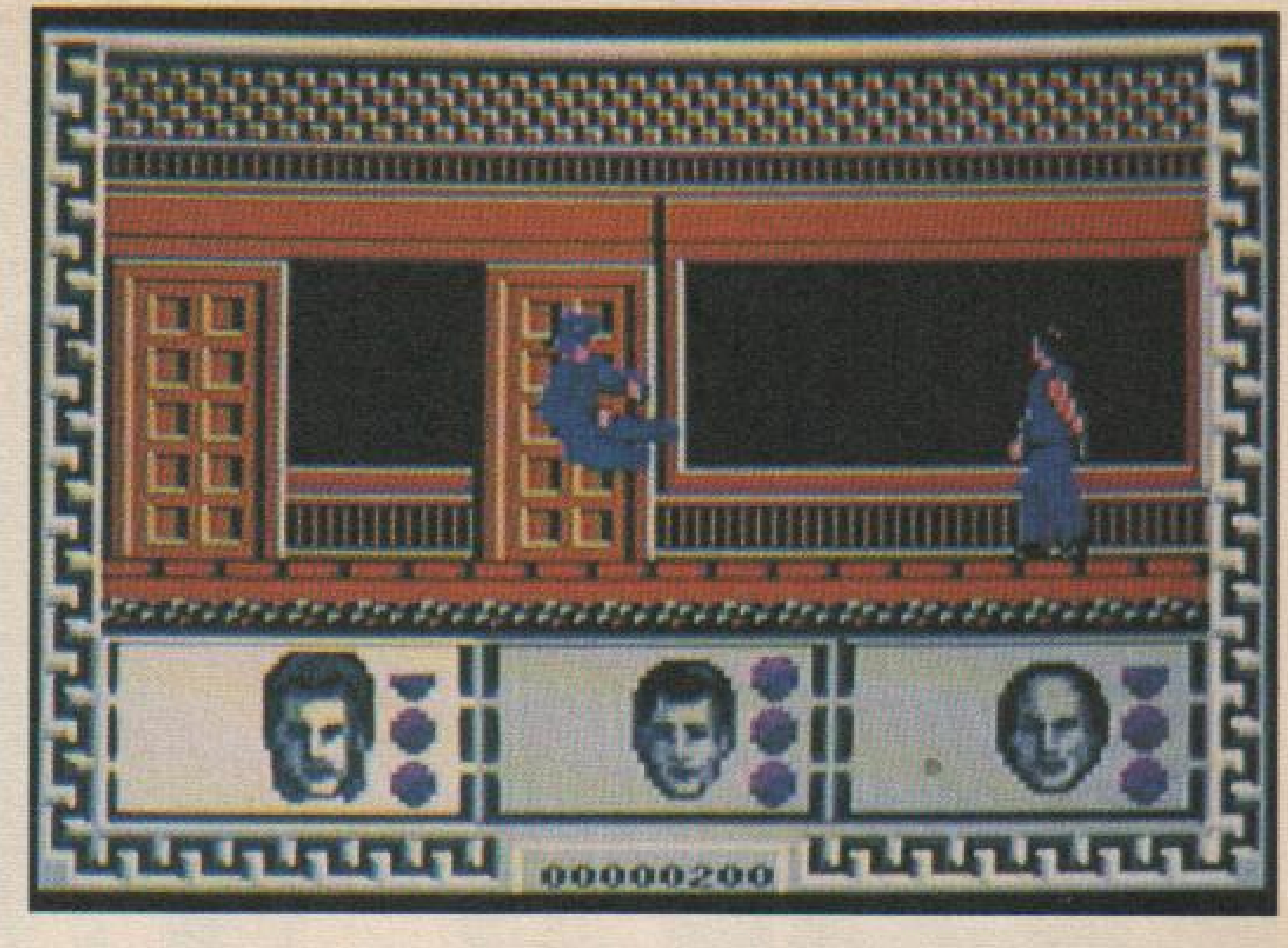


Man soll es ja nicht glauben, aber obwohl alle drei Mini-Spiele von »Oink!« Aufgüsse von alten Ideen sind, hat das Programm den einen oder anderen originellen Aspekt zu bieten! Hier kämpft der Spieler nicht um seinen Vorrat an Leben, sondern gegen die Zeit. Bis Redaktionsschluß muß möglichst viel von der Ausgabe fertig sein, und die Artikel erhält man als Belohnung für gute Leistungen in den drei Teilspielen (Wir arbeiten übrigens noch an der Methode, die Beiträge für dieses Sonderheft ähnlich spielend herbeizuzaubern. Bis es soweit ist, müssen noch PC und Textverarbeitung herhalten. Programmierer, die an der Lizenz für »Happy – Das Spiel zur Redaktion« interessiert sind, sollen sich bitte bei uns melden!).

Großartig motiviert »Oink!« aber nicht, denn die Mini-Artikel, die man zu lesen bekommt, sind zum einen in Englisch und zum anderen recht müde Witzchen mit Magersucht-Niveau.

Ein Weilchen spielt sich »Oink!« ganz gut, aber alle drei Programmteile sind leider sehr dürftig ausgefallen. Die Spielmotivation ist allenfalls mittelmäßig und das gesamte Programm für meinen Geschmack 10 bis 20 Mark zu teuer. (hl)





Big Trouble in Little China

Karate, Schüsse und Magie werden bei dieser Filmumsetzung als Waffen eingesetzt.

GRAFIK	38 ★
SOUND & MUSIK	12 ★
HAPPY-WERTUNG	26 ★

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Electric Dreams
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

In Chinatown, dem wohl bekanntesten Stadtteil von San Francisco, ist einiges los. Jack Burton, Trucker und Lebenskünstler, trifft sich mit seinem alten chinesischen Kumpel Wang Chi, nur um herauszufinden, daß deren beiden Freundinnen gekidnappt worden sind.

Der Entführer ist Lo Pan, ein angeblich mehrere tausend Jahre alter Chinese, der sich sein ewiges Leben nur durch ein recht seltsames Ritual erhalten kann. Er muß alle paar hundert Jahre ein Mädchen mit smaragdgrünen Augen heiraten und danach einem Gott opfern.

Zusammen mit dem alten und weisen Egg Shen, Meister der magischen Kunst, versuchen die zwei, die Mädchen zu befreien und Lo Pan ein für allemal das Handwerk zu legen. Im Spiel zum Film »Big Trouble in Little China« steuern Sie immer eine der drei Personen, können aber per Tastatur jederzeit zwischen ihnen umschalten.

Um in Lo Pans Festungs-ähnliches Gebäude vorzudringen, müssen sich die drei erst durch die Straßen von Chinatown und deren Abwässerkanäle vorkämpfen. Schon hier begegnen sie zahlreichen Helfern und Soldaten Lo Pans, die es zu besiegen gilt.

Jeder der drei kann zu Anfang nur mit seinen Fäusten kämpfen, doch auf dem Weg zu Lo Pan darf sich jeder mit Waffen ausrüsten. Für Jack liegt irgendwo eine Maschinenpistole bereit, Wang kann Schwerter einsammeln und Egg findet ab und zu Zaubertränke, die seine magischen Fähigkeiten verbessern. Manche der Gegner sind nur zu besiegen, indem alle drei Personen ihre Kräfte nacheinander einsetzen.

Später treiben neben den Soldaten auch noch einige Monster und Magier ihr Unwesen. Im Abwasserkanal taucht beispielsweise ein gefährliches Geschöpf auf, das die Personen innerhalb von Sekundenbruchteilen stark schwächt, um dann sofort wieder zu verschwinden.

Je mehr Schläge die Spielfiguren einstecken müssen, desto geringer werden ihre Kräfte. Diese lassen sich aber per Nahrungsaufnahme wieder auffrischen. (bs)



Um am Anfang mal was Positives zu sagen: Der Film Big Trouble in Little China hat mir ganz gut gefallen. Er war zwar nicht besonders logisch, aber sehr unterhaltsam und hatte einige nette Effekte. Das Spiel hingegen ist nicht unterhaltsam, hat keine nennenswerten Effekte, ist aber schlauerweise genauso unlogisch wie der Film!

Die Grafik ist zwar kein Tiefpunkt in der Computer-Geschichte, aber immerhin schlecht genug, um mich abzuschrecken. Auch die Soundeffekte kriegen ihr Fett weg. Sie klingen zwar toll, passen aber überhaupt nicht zum Spiel. Trifft eine Faust den Gegner, hört man Explosionen, abgefeuerte Waffen geben dagegen Brummgeräusche von sich. Da sollte man den Programmierern dankbar sein, daß es keine Titelmelodie oder sonstige Musik gibt.

Spielerisch hätte dieses Programm selbst vor einigen Jahren niemanden hinterm Ofen vorgelockt. Man läuft immer weiter, ab und zu besiegt man einen Gegner und verliert irgendwann mal.

Ich glaube, ich mache dasselbe wie Lo Pans Soldaten: Die flüchten zum rechten Bildschirmrand hinaus; ich flüchte zu einem besseren Spiel. (bs)



»Big Trouble« heißt übersetzt »großer Ärger«. Insofern hat das Programm den richtigen Namen, denn es kommt schnell großer Ärger auf beim Spieler.

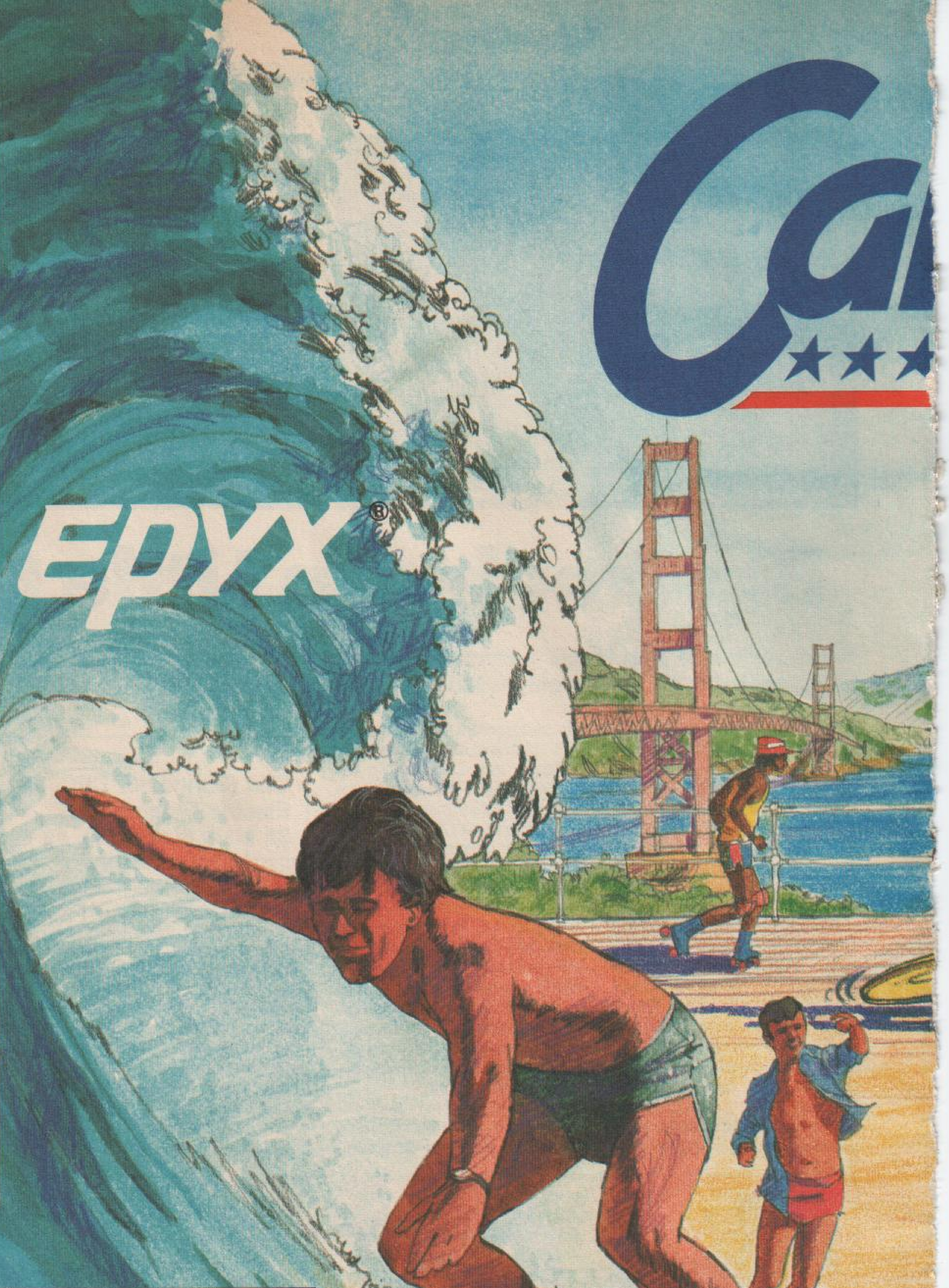
Da rennen drei mehr oder minder mickrige Sprites von rechts nach links, wobei eines auf einem großen Misthaufen zu schweben scheint (sehr realistisch). Dann kommt ein feindliches Sprite von rechts, automatisch bleibt das »Trio infernalis« stehen. Dann wählt man seinen favorisierten Prügelknaben aus und schlägt so lange auf den Gegner ein, bis dieser sich in Rauch auflöst (Logisch – gell?). Dann geht's wieder einige Häuserfronten weiter, bis der nächste üble Schurke kommt.. und das war's dann auch schon wieder mit dem Spiel. Wenn es einen Preis für die ödeste Idee gäbe, hätte Big Trouble in Little China Chancen, ihn zu gewinnen.

Das Verwirrspiel mit den Effekten hat Boris ja schon erwähnt, und ich kann ihm da nur recht geben. Auch die Hintergrundgrafik ist hübsch langweilig und bietet garantiert keine Ablenkung.

Da ich den Film noch nicht gesehen habe, kann ich nur hoffen, daß er einfallsreicher ist als das einfältige Spiel.

(al)



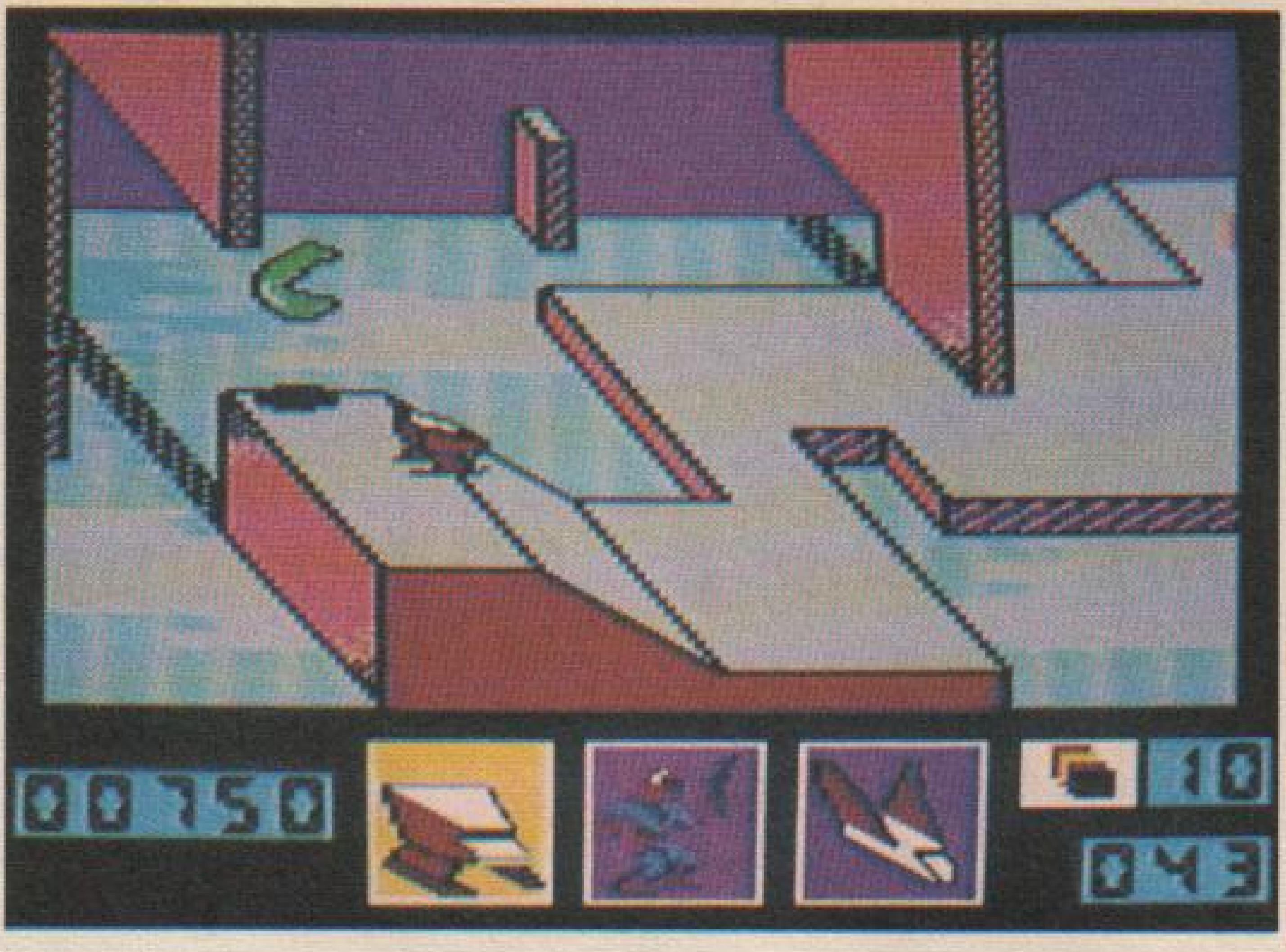


Es riecht förmlich nach Surfen, die Sonne scheint auf Deinen Rücken und Sand ist zwischen Deinen Zehen…
Das sind keine Träume von Californien – das ist Realität, jetzt und hier!
Sechs der besten Sport-Hits der Westküste von Californien werden Euern Puls auf Hochtouren bringen!
Verblüfft Euere Freunde mit Eueren unglaublichen Skateboard-Künsten, oder zeigt, wie lange Ihr den Ball kickt, ohne daß er den Boden berührt. Skatet über den Bürgersteig, werft mit der Frisbee-Scheibe und zeigt Euer Können auf dem BMX-Rad.
Und dann kommt das Allerschwierigste – die »Königsdisziplin« unter den californischen Sportarten –, schießt über und durch die gigantischen Riesenwellen der Westküste und beweist, welcher Surfer wirklich die Wellen regiert!
California Games bringt Euch die Atmosphäre der californischen Westküste auf Euern Computer! Bis zu acht Spieler können sich hier – in fantastischer Graphik – heiße Sport-Wettkämpfe liefern. Und das alles natürlich in der außergewöhnlich guten EPYX-Qualität, wenn nicht sogar noch besser.
Wir könnten Euch jetzt noch mehr erzählen, aber lest doch statt dessen einmal, was ZZAP 64 – die große englische Computer-Spiele-Zeitschrift – dazu sagt:
»California Games ist ganz einfach der Höhepunkt unter den Computer-Sport-Spielen.«
»Irgendwie hat es EPYX geschafft, den eigenen hohen technischen Standard noch zu übertreffen – Bild und Ton dieses Programms vermitteln einen glaubhaften Eindruck der Atmosphäre.«
»Sammelt man alle Highlights bisheriger EPYX-Programme und addiert sie zusammen, ist man immer noch erst auf dem halben Weg, California Games zu beschreiben.«
Also, müssen wir noch mehr sagen?

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob die ses Programm wirklich eine deutsche Ar leitung enthält. Spätere Reklamatione können leider nicht berücksichtigt werder


lifornia
GAMES
TM
12
7
6
Hollywood
SUNSET BLVD
9600
3767
ONEWAY
STOP
NO TRUCKS
U.S. GOLD





Deceptor

GRAFIK	69 ★	
SOUND & MUSIK	50 ★	
HAPPY-WERTUNG	65 ★	

Mal als Auto, mal als Flugzeug düst der Deceptor durch eine unheimliche 3D-Welt, an deren Ende ein hungriges Monster lauert.

C64
U.S. Gold
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Es gibt eine fantastische Welt, die jenseits unserer Vorstellungskraft liegt. Selbst der allmächtige Star Killer hat sie noch nicht betreten, und anscheinend hat er da auch nicht viel versäumt. Denn diese Welt, die in verschiedene Teile gegliedert ist, wird von bösen Monstern beherrscht. Am Ende jedes Levels lauert ein großes, unfreundliches Ungeheuer. Doch auch an allen anderen Ecken und Enden flitzen kleine Quälgeister herum, die natürlich ebenfalls zu den Bösen gehören.

Die Mächte des Guten senden einen wahrhaft kosmischen Helden in dieses Krisengebiet: den »Deceptor«. Dieses Überwesen kann sich in eine Art Flugzeug, ein Bodenfahrzeug und zu guter Letzt in einen bewaffneten Roboter verwandeln. Diese Vielseitigkeit ist auch bitter nötig, denn die geheimnisvolle Welt besteht aus vielen Rampen, Steigungen und Treppen. Nun könnte man hier einfach durchfliegen, doch nach kurzer Zeit kommt ein Flugmonster angesaust, das den Deceptor wieder zur Landung zwingt.

Jeder Level muß innerhalb eines Zeitlimits bewältigt werden. Leben kann man verlieren, soviel man will, aber wenn die Zeit um ist, wird das Spiel sofort abgebrochen. Unterwegs stößt der Deceptor auf Munitionskisten, die er aufsammeln sollte. Am Ende des Levels hat er im Kampf gegen das Super-Monster nämlich nur so viel Schuß, wie er vorher Kisten mitgenommen hat. Da das abschließende Scheusal zudem öfters getroffen werden muß, und man auch mal danebenschießt, sollte man einen ordentlichen Vorrat bei sich tragen.

Um sich vom Bodenfahrzeug in das Flugzeug zu verwandeln, muß man den Feuerknopf drücken. Bei Bodenkontakt erfolgt automatisch die Rückverwandlung. Schießen kann man nur am Ende des Levels, wenn sich der Deceptor ebenfalls von selbst in den Kampfroboter verwandelt.

Die einzelnen Level werden separat nachgeladen, wodurch die Kassettenversion zu einer kleinen Pein wird. Es geht zwar relativ flott, bis der nächste Level im Speicher steht, aber wenn man ein Spiel beendet hat, wird's eklig. Dann muß man nämlich das ganze Hauptprogramm wieder laden, um erneut eine Runde zu spielen. (hl)



Die Wunderhelden sind mal wieder schwer beschäftigt: In der Action-Rubrik dieses Sonderheftes tummeln sich bereits die »Gobots«, und auch deren nahe Verwandte, die »Deceptors«, haben jetzt ihr eigenes Computerspiel bekommen.

Während das Gobots-Spiel in meinen Augen ein ziemlicher Reinfall ist, hat Deceptor durchaus seine Qualitäten. Die Grafik ist nicht weltbewegend gut gezeichnet, wirkt aber sehr perspektivisch. Hier liegt auch der wesentliche Spielreiz: Man muß seinen Deceptor oft an Stellen vorbeimanövrieren, an denen man ihn einen Moment lang nicht sehen kann. Timing und auch ein wenig Strategie sind erforderlich, da man sich an vielen Stellen aussuchen darf, welchen Weg man einschlagen will.

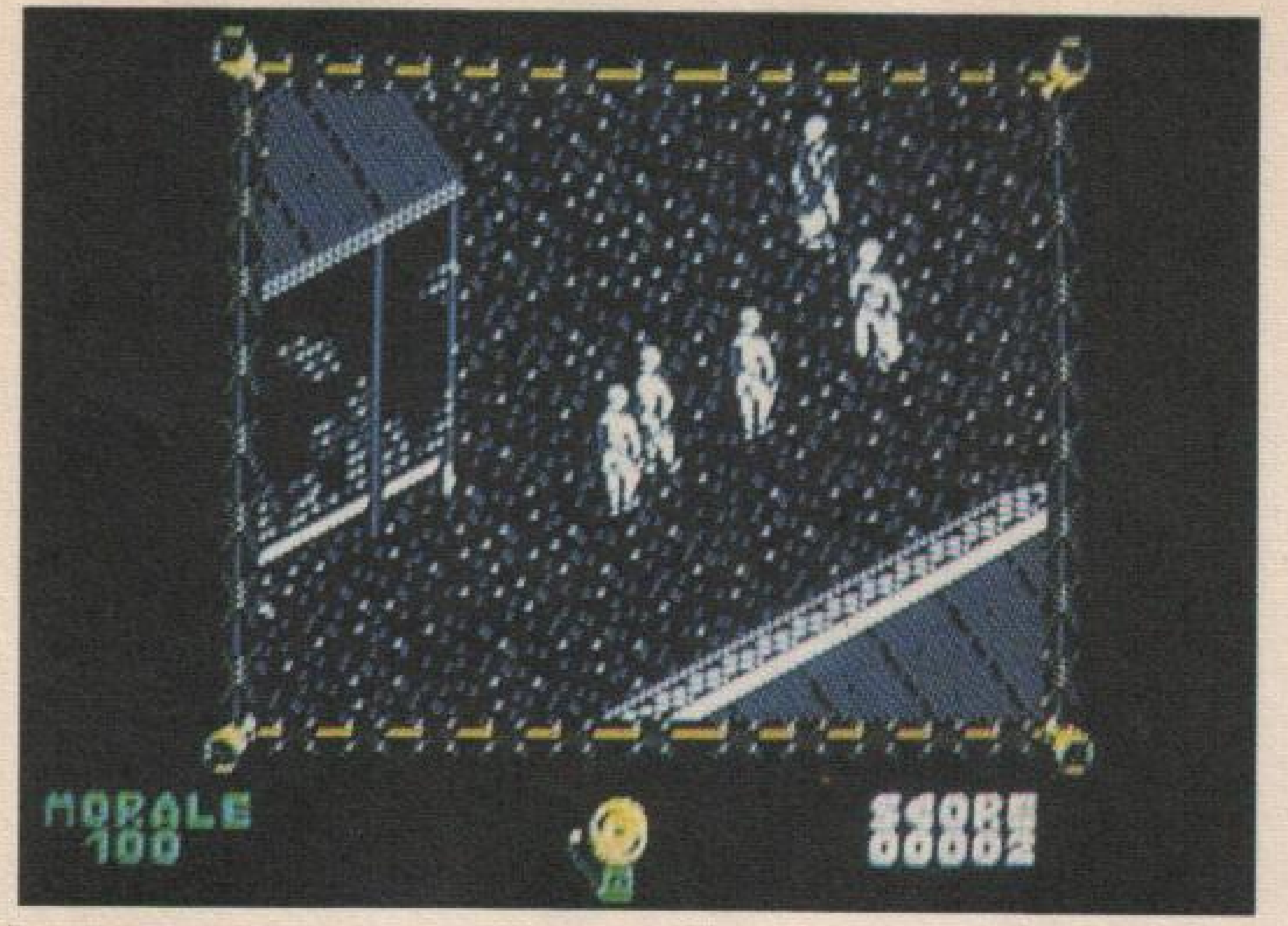
Die ersten beiden Level schafft man leicht, doch irgendwann kommt der Punkt, an dem man nicht weiterkommt. Ein wenig Frust droht, da man das Spiel wieder ganz von vorne beginnen muß, wenn die Zeit abgelaufen ist.

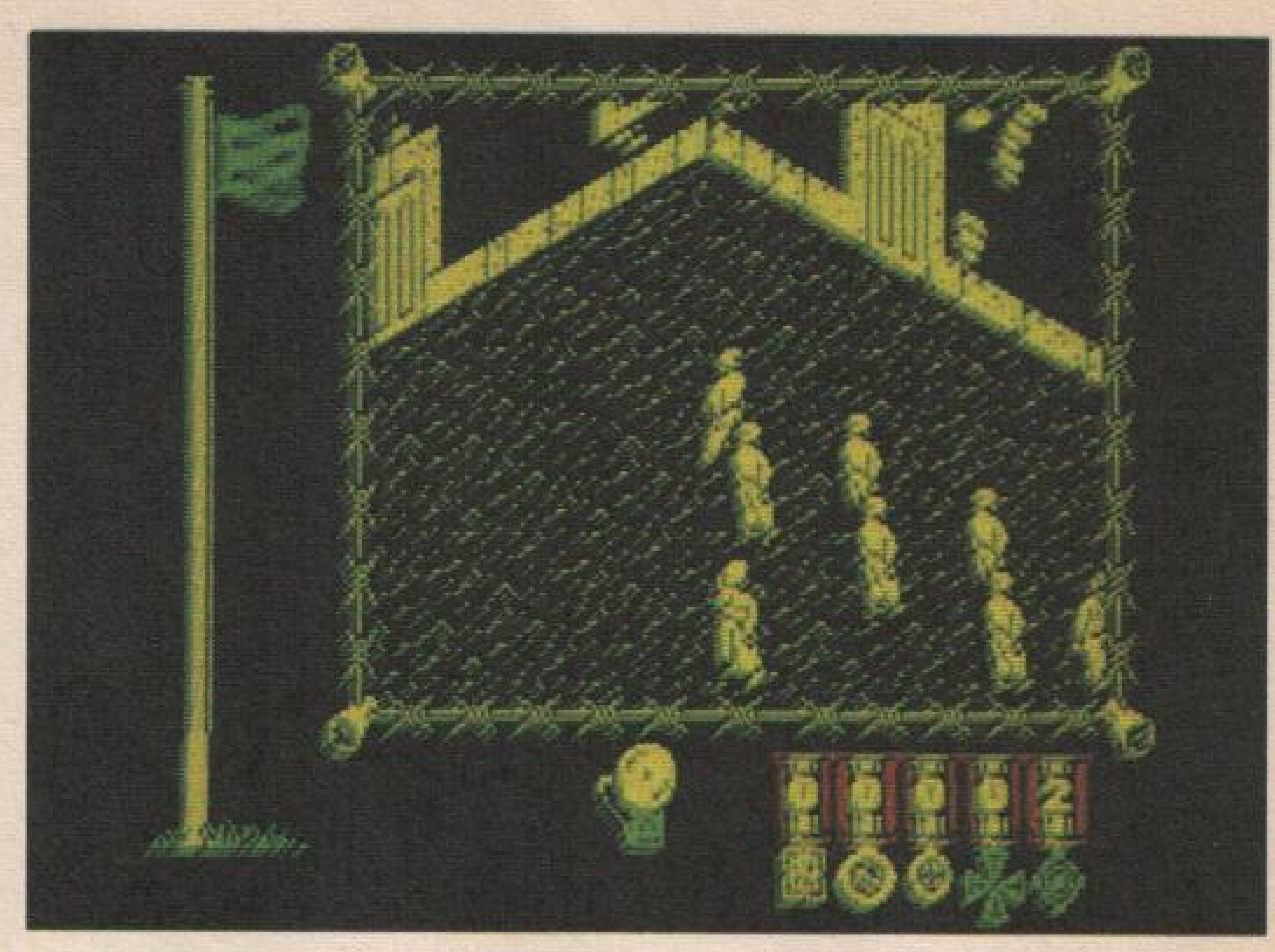
Eine Weile lang wird man bei Deceptor ganz gut unterhalten, aber die langfristige Motivation halte ich nicht für sonderlich hoch. (hl)



Auf der Packung des Programms wird forsch behauptet: »Sieh dir die sensationelle Verwandlung auf dem Bildschirm an«. Nachdem ich einige Runden Deceptor gespielt habe, verzichte ich gerne auf die Verwandlung. Denn deren Grafik ist nicht sensationell, sondern eher schlechter Durchschnitt. Außerdem unterbricht diese Verwandlungsszene jedesmal den Spielfluß. Glücklicherweise kann man die Verwandlung in einem Menü abschalten. Auch sonst ist die Grafik keine angenehme Überraschung, aber ich habe auch schon sehr viel Schlechteres gesehen. Die Soundeffekte sind auf Dauer aber langweilig.

Spielerisch ist das Programm recht gut, abgesehen von einigen kleineren Mängeln. Manchen Gegnern kann man nämlich schlicht und einfach nicht ausweichen. Ich denke da beispielsweise an eine gewisse gelbe Kugel, die sich an manchen Stellen auf meinen Roboter stürzt. Der dreidimensionale Effekt kommt spielerisch sehr gut rüber; ich kam innerhalb kurzer Zeit mit der 3D-Steuerung klar. Schade nur, daß die Szene am Ende eines Levels die einzige Gelegenheit ist, den Laser sprechen zu lassen. (bs)





Escape

GRAFIK	63 ★	
SOUND & MUSIK	4 ★	
HAPPY-WERTUNG	45 ★	

C64 (Schneider CPC, Spectrum, MS-DOS)
Ocean ★ 39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

Haben Sie schon einmal daran gedacht, mit dem Computer einen Gefängnis-Ausbruch zu üben? Hier bekommen Sie die Gelegenheit dazu.

Sie sind gefangen, vor ein Gericht gestellt und zu lebenslanger Haft verurteilt worden. Man hat Sie in Amerikas abgelegenstes und bestbewachtes Gefängnis verfrachtet. Doch die ungemütlichen Mitbewohner Ihres neuen Heims, die seltsame Verköstigung und die eigenwilligen Ansichten über »Freizeitbeschäftigung« machen Ihnen schon bald zu schaffen. »Dieses Leben ist schlimmer als der Tod«, denken Sie, und beschließen, einen Ausbruch aus diesem Gefängnis zu wagen. Doch das ist leichter gesagt als getan.

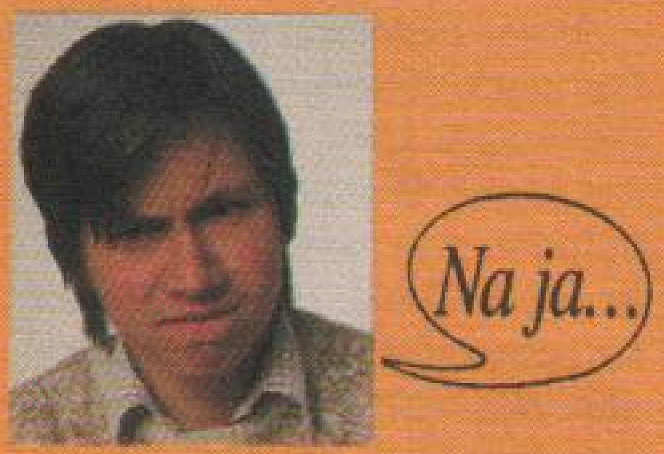
Das Gefängnis ist eine ehemalige Festung aus dem amerikanischen Bürgerkrieg. Es liegt auf einer großen Ebene auf einem ehemaligen Vulkan. Nur eine Straße, die durch das Haupttor geht, führt durch das Gefängnis. Jeder Passant am Haupttor wird strengstens kontrolliert. Der Rest des Gefängnisses ist von Zäunen und Mauern umgeben, stets werden Patrouillengänge von Wärtern mit Dobermännern durchgeführt. Die Wächter sehen von den zahlreichen Beobachtungstürmen beinahe jeden Winkel des Gefängnisses ein. Unter dem Gefängnis gibt es jedoch ein Labyrinth von Abflüßen und Tunneln, die bei früheren Ausbruchs-Versuchen entstanden sind.

Damit Ihre Aktivitäten nicht entdeckt werden, müssen Sie der täglichen Gefängnis-Routine so gut wie möglich folgen. Diese besteht zum großen Teil aus Schlafen, in einem abgesperrten Bezirk Spazierengehen und Essen. Komischerweise kriegen Sie im Spiel niemals etwas anderes als das Frühstück vorgesetzt.

Solange Sie den Joystick nicht anrühren, folgt Ihre Spielfigur automatisch dieser Routine. Sie können aber auch jederzeit auf eigene Faust losziehen, um nach Fluchtwegen zu suchen, wichtige Gegenstände zu beschaffen oder ähnliches. Sie können maximal zwei Gegenstände in Ihrer Kleidung verstecken.

Gefangennahmen und Bestrafungen verringern Ihre Moral, die auf dem Bildschirm angezeigt wird. Sinkt die Moral auf Null, haben Sie jede Motivation für den Ausbruch verloren und bleiben für immer im Gefängnis. Glückliche Ereignisse wie das Eintreffen eines Rot-Kreuz-Pakets können Ihre Moral aber auch steigern.

Das linke Foto zeigt die C64-, das rechte die MS-DOS-Version. (bs)



Das ist das unrealistischste Gefängnis, das ich je gesehen habe. Die Gefangenen laufen frei durch die Gegend, können in den Quartieren der Wächter herumschnüffeln und wenn sie mal entdeckt werden, wandern sie lediglich für ein paar Stunden in eine Einzelzelle. Ich verstehe gar nicht, wieso der Held da eigentlich wieder raus will? Ich weiß, hier handelt es sich nur um ein Computerspiel, doch wer so ein Thema anpackt und mit Detailtreue zu Werke geht, möge doch bitte keine unrealistische Handlung schaffen.

Auf der getesteten C64-Version ist die 3D-Grafik recht enttäuschend. Sie sieht zwar sehr detailreich aus, ist jedoch bei vielen dargestellten Figuren fast unspielbar langsam. Noch dazu wird die 3D-Illusion oft zerstört: Figuren laufen durch manche soliden Gegenstände, als seien diese Luft, beispielsweise wenn es auf den Sportplatz geht. Das geöffnete Stacheldraht-Tor ist auf dem Bildschirm immer noch geschlossen, die Figuren wandern einfach hindurch.

Escape hat eine originelle Idee, ist aber dann doch nichts weiter, als ein schwaches Action-Adventure mit kleinen Fehlern. Nicht mein Fall. (bs)



Wie würden Sie ein Programm nennen, das auf dem C64 mit wenig Farben, einem ruckeligen Scrolling und fast ohne Sound arbeitet? Ein schlechtes Spiel? Ein nicht ganz ausreichendes Spiel? Eine mittlere Software-Katastrophe? Was man sich bei Escape vom Technischen her erlaubt hat, ist eigentlich eine Frechheit. Der C64 wird kaum ausgenutzt, und das Beste ist noch die Animation des schlurfenden Gangs des Gefangenen.

Die Spielidee an sich ist gar nicht mal schlecht. Man könnte sicher eine spannende Jagd ums Überleben daraus machen, nur bei der Ausführung hapert es gewaltig. Die Steuerung ist für mich das beste Beispiel. Sie ist nicht nur sehr träge, sondern auch extrem gewöhnungsbedürftig. Da man entweder mit dem Strom schwimmen kann, wobei der Computer die Figur steuert, oder selbst die Gegend erkunden kann, weiß man manchmal nicht, wer da handelt: der Computer oder der Spieler. Zumal die Anleitung behauptet, der Joystick solle in Port 2, was falsch ist, denn er muß in Port 1. Man muß schon ein unerschrokkener Fan von Action-Adventures sein, damit man Escape mit Begeisterung spielt. (gn)





Airball

GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	69 ★	
HAPPY-WERTUNG	72 ★	

Finden Sie in einem riesigen Schloß ein Buch mit Zaubersprüchen. Oder wollen Sie für immer als Ball verhext Ihr Dasein fristen?

Atari ST
Microdeal
79 Mark (Diskette)

Ein böser Zauberer hat Sie in einen Ball verwandelt und in einem Schloß mit 150 Zimmern eingesperrt. Aus diesem Irrgarten müssen Sie entfliehen und sich mit dem richtigen Zauberspruch in einen Menschen zurückverwandeln.

Das ist noch viel schwieriger, als es sich bis jetzt anhört. Denn dem Ball geht langsam aber sicher die Luft aus. In einigen Zimmern sind aber zum Glück Pumpen aufgestellt, mit deren Hilfe er seine volle Größe zurückerhält. Zu lange dürfen Sie wiederum auch nicht auf der Pumpe verweilen, denn sonst platzt der Ball. Auch das Treppensteigen will gelernt sein, denn manche Zimmer lassen sich nur auf diese Weise erreichen.

In den vielen Räumen befinden sich noch weitere nützliche Gegenstände. Eine Taschenlampe, ohne die es in bestimmten Teilen des Irrgartens sehr düster aussieht, gehört zu den wichtigsten Utensilien. Außerdem gibt es noch Kreuze, Kürbisse und manche andere Dinge. Ohne eine Karte, in der alle Räume und Verbindungen verzeichnet sind, ist hier kein Blumentopf zu gewinnen. Da diese dem Spiel nicht beiliegt, muß man wohl selbst zu Bleistift und Papier greifen.

»Airball« ist ein typisches 3D-Action-Adventure, wie wir es in allen möglichen Versionen von 8-Bit-Computern kennen. Es gibt einige verzwickte Rätsel zu lösen, die den Weg zum Ziel noch beschwerlicher machen. Die Geschicklichkeit des Spielers wird jedoch noch mehr gefordert als seine grauen Zellen. So müssen viele Hindernisse, wie zum Beispiel Speere oder tiefe Abgründe überwunden werden.

Oft ist auch der Platz, den der Airball zum Rollen und Springen zur Verfügung hat, nicht sehr großzügig bemessen, so daß exakte Steuerung gefragt ist. Andernfalls landet er entweder im Sumpf oder stößt sich an spitzen Gegenständen. Dies hat natürlich äußerst unangenehme Folgen für den Ball.

Freundlicherweise spendierten die Programmierer dem Spiel eine High-Score-Liste. Wieso diese nicht auf Diskette abgespeichert wird, ist nicht leicht zu verstehen, doch vielleicht haben die Engländer dazu eine andere Einstellung (dort sind ja Kassetten bei Heimcomputern sehr verbreitet).

Das Programm benötigt unbedingt einen ST mit ROMs und Farbmonitor. (mg)



Ich bin im allgemeinen kein großer Fan von diesen 3D-Action-Adventures, doch Airball fesselte mich ziemlich lange an meinen ST.

Das liegt zum einen an der ausgefeilten und farbenfrohen Grafik, die mich von der ersten Minute an in ihren Bann zog. Es macht wirklich Laune, die vielen verschiedenen Räume kennenzulernen, auf den Luftdruck zu achten, die Treppen hinauf- oder herunterzuhüpfen und auszuprobieren, wie der Ball auf die unterschiedlichsten Gegenstände reagiert. Zum anderen spielt sich Airball sehr gut.

Die 3D-Perspektive ist prächtig gelungen. So kommt es hier nicht zu dem von mir so gehaßten »Hoppla, wieso bin ich weg?«-Effekt, wenn meine Spielfigur in den Abgrund stürzt und ich nicht erkenne, warum.

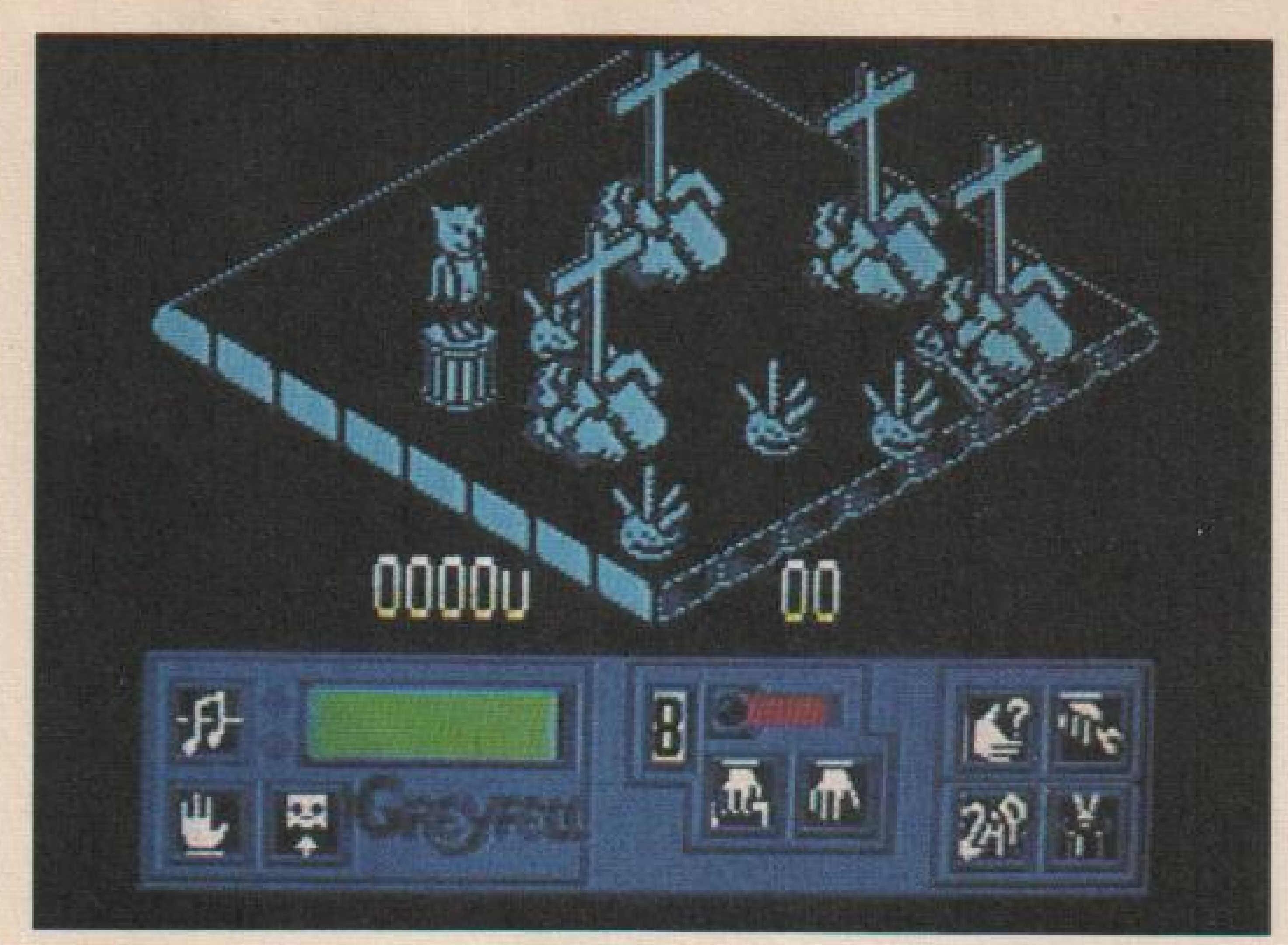
Da Airball momentan das einzige Programm dieser Kategorie auf dem Atari ST ist, kann ich es Liebhabern des Genres nur ans Herz legen. Doch auch Fans von Action-Spielen kommen hier durchaus auf ihre Kosten. Alles in allem ein rundes Vergnügen, das seinen Besitzern sicherlich viel Freude und vergnügliche Stunden vor dem Bildschirm bereiten wird. (mg)

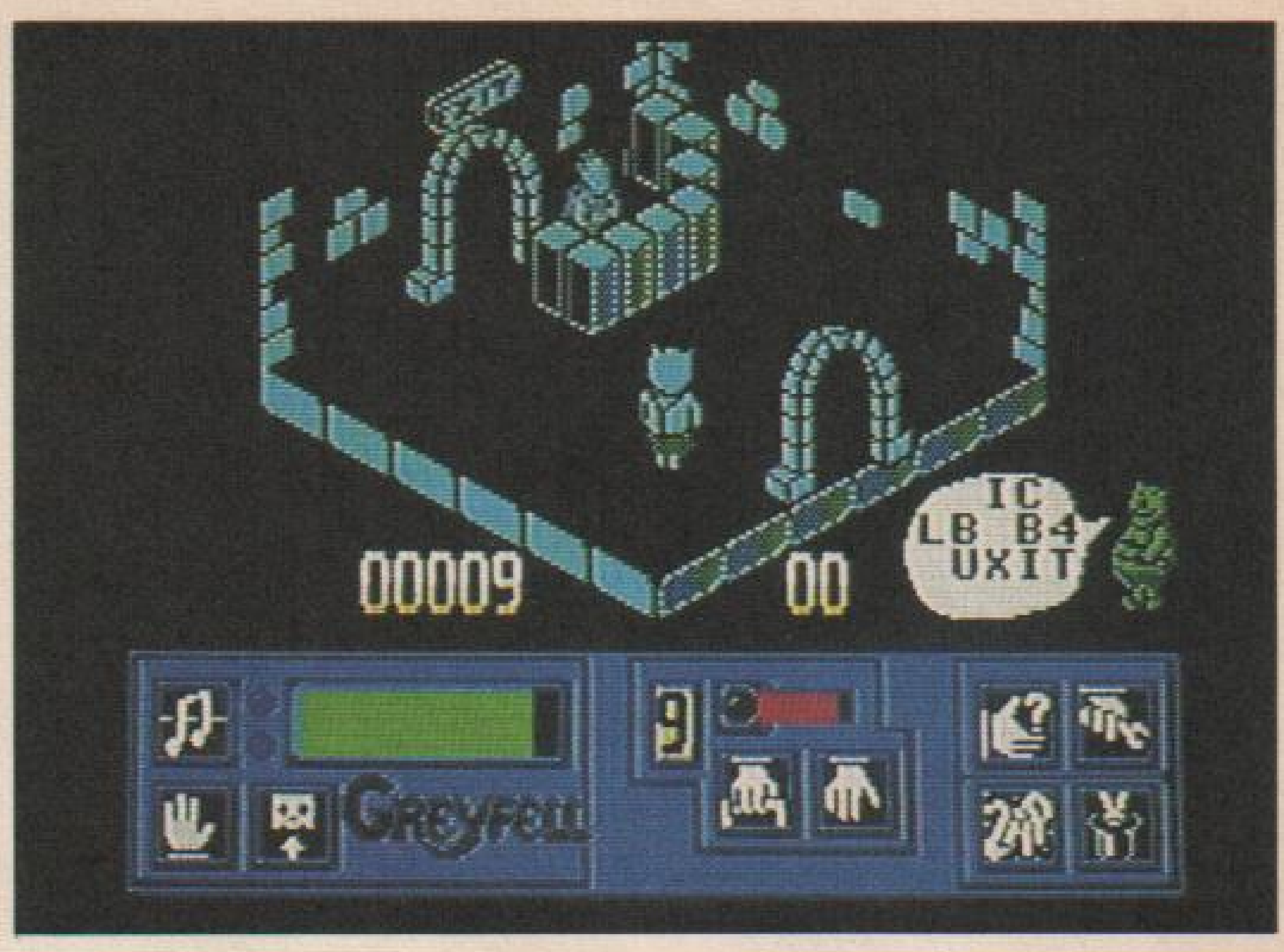


Ich gehöre zu denjenigen Spiele-Grufties, die in jungen Jahren (genauer gesagt 1984) auf dem Spectrum ein Programm namens »Knight Lore« spielten. Dieser Klassiker löste seinerseits eine phänomenale Welle von Nachahmern aus, die alle dem Vorbild verblüffend ähnelten: Bilder mit perspektivischer 3D-Grafik und spielerisch eine Mischung aus logischen Puzzles und Geschicklichkeitstest.

Airball bietet von der Spielidee her kaum Neues, wenn man es mit Knight Lore vergleicht. Der neckische Einfall mit den Luftpumpen hat allerdings einiges für sich. Grafik und Musik entsprechen dem hohen Standard, den man 1987 von einem Atari ST erwarten darf. Die Begleitmelodie ist recht hübsch, doch wäre mir wohler, wenn man sie während des Spiels abschalten und Sound-Effekte pur genießen könnte.

Und so hoppeln wir von Raum zu Raum, kartografieren munter vor uns hin und stellen irgendwann fest, daß das spielerisch nicht unbedingt das höchste aller Gefühle ist. Spaß macht Airball freilich schon; vor allem, wenn man Action-Adventures ohnehin mag. (hl)





Greyfell

GRAFIK	17 ★	
SOUND & MUSIK	6 ★	
HAPPY-WERTUNG	17 ★	

Zoff im Lande »Greyfell«: Der Ball des Lebens ist abhanden gekommen.

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Starlight / Ariolasoft
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)

Mauron, der böse Magier, hat den goldenen Ball des Lebens aus dem Land Greyfell gestohlen und ihn in seine Burg mitgenommen. Dort sitzt Mauron jetzt und genießt seinen Triumph. Niemand im ganzen Land kann lachen, solange der Zauberer die Kugel besitzt.

Jeder weiß, wo die Kugel steckt, aber keiner hat sich bis jetzt getraut, in das Schloß zu gehen und mal mit der Faust auf den Tisch zu hauen. Es sieht sehr schlecht aus im Lande Greyfell.

Eines Abends läuft dem Kater Norman in seiner Stammkneipe die Galle über. Er habe es jetzt satt, sagt er, und gestärkt von diversen Humpen Bier macht er sich auf, um Mauron zu zeigen, daß man mit ihm nicht so umspringen kann. Und so beginnt seine beschwerliche und abenteuerliche Reise.

Der gute Norman wird sich noch des öfteren überlegen, ob er nicht besser zuhause geblieben wäre, anstatt sich aufzumachen, um die Kugel zu finden. Mauron hat nämlich jede Menge übler Kerle um sich geschart. Ratten sind ja noch relativ harmlos, aber bei den Killer-Tomaten wird es schon etwas hektisch. Besonders übel gebärden sich jedoch Monster wie der Minotaurus oder der Moron. Außerdem sind im ganzen Land Fallen, fleischfressende Pflanzen, (Katzenfleisch ist deren Lieblingsspeise), vergiftete Pfeile und ähnlich nette Dinge versteckt.

Aber nicht alle wollen Ihnen an den Pelz. Da gibt es zum Beispiel den Barkeeper-Bären Potbellius, der mit einigen brauchbaren, aber völlig verschlüsselten Tips aufwartet. Außerdem helfen noch ein Schwein, ein Kaninchen (meistens betrunken) und andere illustre Gestalten wie ein gerissener Spion. Norman ist also nicht von allen guten Geistern verlassen.

Das Spielfeld ist in altbekannter Manier dreidimensional dargestellt und wimmelt nur so vor Hindernissen und gerissenen Gegnern. Sie haben drei verschiedene Waffen zur Verfügung. Außerdem können Sie jede Menge Gegenstände mitnehmen, die sicherlich zur Lösung des Spiels gebraucht werden. In der unteren Hälfte des Bildschirms sehen Sie eine genaue Anzeige all Ihrer Aktionen. Damit man es nicht zu schwer hat, kann man jederzeit einen Schnappschuß seiner gegenwärtigen Position aufnehmen. Wenn Norman ins Gras beißt, muß er nicht mehr von vorne beginnen. (al)



Auweia! Noch ein Action-Adventure – und das nun wirklich am untersten Niveau. Norman bewegt sich in einem derartig müden Tempo vorwärts, daß man heimlich vermutet, er sei vielleicht doch eine Schnecke und keine Katze. Besonders schlimm wird es, wenn mehr als drei Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind. Da fragt man sich manchmal: »Spiele ich noch, oder ist das jetzt ein Totalabsturz?«.

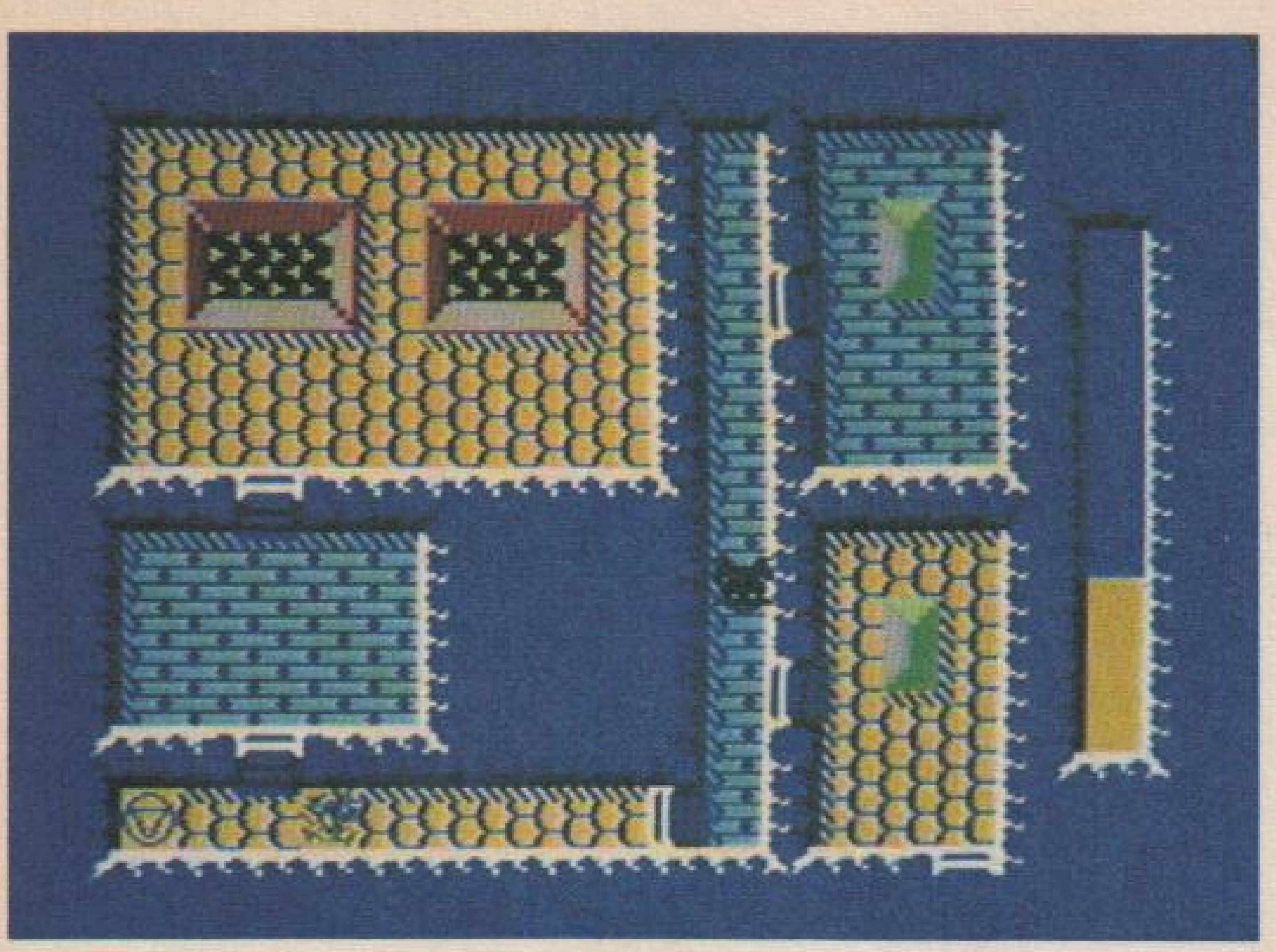
Die Grafik wurde lieblos eins zu eins vom Spectrum rübergezogen. Das ist für einen C64 wirklich nichts Besonderes. Sound ist immerhin vorhanden, aber etwas mehr als eine Stimme hätte man dem Liedchen, das gespielt wird, schon zugestehen können.

Wenigstens bietet die Hintergrundgeschichte noch einen gewissen Unterhaltungswert. Schön ist es auch, daß man den Spielstand im RAM des Computers speichern kann. Aber das ist für ein gutes Spiel doch etwas zu wenig. Greyfell ist ein Spiel, daß sicher nicht so schnell gelöst wird. Und das nicht, weil es so schwer ist, sondern weil man nach zehn Minuten entweder frustriert aufgibt oder in einen tiefen Schlaf gefallen ist. (al)



In der Anleitung steht, daß man bei diesem Spiel besonders viel Wert auf Action gelegt habe. Das bedeutet im Klartext, daß Norman in jedem Raum ganz planlos von Monstern angegriffen wird. Diese zu vernichten, ist ganz schön schwer, aber nicht, weil man dazu besonderes Geschick braucht. Ist man nah genug am Monster dran, genügt ein Knopfdruck, um einen Schlag Normans auszulösen. Ist das Monster jedoch ein paar Pixel entfernt, bewirkt dieser Knopfdruck einen Sprung in ein Menü. Wackelt man dabei aus Versehen mit dem Joystick, passieren unvorhersehbare Dinge, weil man andere Menüpunkte ausgewählt hat. Diese Steuerung hätte sicherlich sehr viel intelligenter ausfallen können. Das Ganze spielt sich mit einer derart langsamen 3D-Grafik (C64-Version) ab, daß man am liebsten den Joystick in die Ecke pfeffern würde.

Nachdem ich (mit viel Selbstüberwindung) einige Dutzend Räume durchquert und etwa genausoviele Monster zerstört hatte, konnte ich immer noch nicht das Adventure in diesem Action-Adventure entdecken. Wo, bitte, sind die Rätsel versteckt? Diese Katastrophe werde ich möglichst schnell wieder vergessen. (bs)





Ranarama

GRAFIK	42 ★	
SOUND & MUSIK	52 ★	
HAPPY-WERTUNG	63 ★	

Ein Frosch ist der Held dieses Spiels, das mit »Frogger« aber herzlich wenig zu tun hat.

C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
Hewson
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

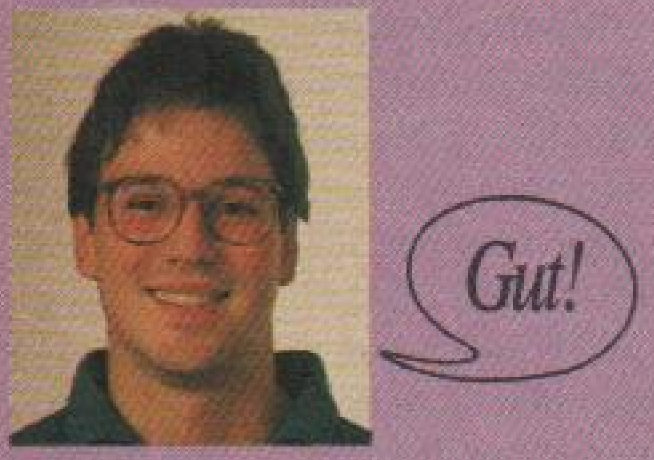
Wenig zauberhafte Aussichten für den Zauberlehrling Mervyn. Beim Mischen der magischen Ingredienzen hat er sich versehentlich in einen Frosch verwandelt und ist jetzt in einem Dungeon gefangen. Er muß versuchen, an den bösen magischen Obermotz heranzukommen und ihm den Garaus zu machen, um wieder sein menschliches Aussehen zu erlangen. Doch dieser ist wachsam und hat dem verhaßten Frosch eine Menge an Hindernissen in den Weg gestellt.

Die Dungeons sind in viele verschiedene Kammern aufgeteilt, die Sie erforschen müssen, um weiterzukommen. Die Räume werden erst dann sichtbar, wenn Sie sie durch eine Türe betreten. In fast jedem Raum gibt es unliebsame Überraschungen in Form von einer Masse schlechtgelaunter Monster. Da tummeln sich Kampfzwerge, Feuer-Gollums, rotierende Messer und Energiebälle, um nur einige zu nennen. Aber Mervyn ist ja mit einem Zap-Zauberspruch ausgerüstet, der ihm die übelsten Feinde vom Leib hält.

Das Wichtigste, um zu überleben, ist der Kampf mit den Warlocks. Die Warlocks lassen sich nicht abschießen, sondern nur in einem speziellen magischen Ritual vernichten. Dabei erscheint das Zauberwort »Ranarama« in einer bunt zusammengewürfelten Reihenfolge. Sie haben nur wenig Zeit, um die Buchstaben richtig zu ordnen. Wenn Sie das schaffen, ist der Warlock zerstört und hinterläßt einige rote Punkte, die Sie unbedingt aufsammeln sollten. Für diese Punkte bekommen Sie Runen, die Sie gegen Zaubersprüche eintauschen können. Je mehr Runen Sie besitzen, desto bessere und effektivere Waffen können Sie sich aussuchen.

In vielen Räumen finden Sie die Glyphen. Jeder hat eine andere Bedeutung. Da sind die Glyphen des Sehens, die eine Karte auf den Schirm zeichnen, soweit Sie die Dungeons erforscht haben. Mit den Glyphen der Macht lösen Sie eine »Smart Bomb« aus, die alle Feinde im Raum zerstört. Durch die Glyphen der Bewegung gelangen Sie einen Level hinauf oder hinunter. Gemeinerweise führen nicht alle Treppen, auf denen man nach unten kommt, auch wieder nach oben.

In Ranarama sehen Sie alle Räume von oben, ganz wie in dem Klassiker »Gaunlet«. Links zeigen wir Ihnen ein Bild der C64- und rechts eins der CPC-Version. (al)



Ramarama ist durchaus eigenständig und nicht nur vom Automaten »Gauntlet« abgekupfert. Durch reines Ballern kommt man nicht zum Ziel, da muß man schon ein wenig überlegen und sich in den Labyrinthen auskennen.

Aber Ranarama hat auch ein paar spielerische Mängel: Dafür, daß man nur ein Leben hat, ist es fast zu schwer. Die Bösen kommen oft derart geballt, daß man trotz wüster Ballereien den kürzeren zieht. Oft muß man schnell reagieren, um nicht in die ewigen Froschgründe einzugehen. Leider hat der Programmierer keine Funktion eingebaut, um den Spielstand zu speichern. So muß man immer wieder von vorne beginnen.

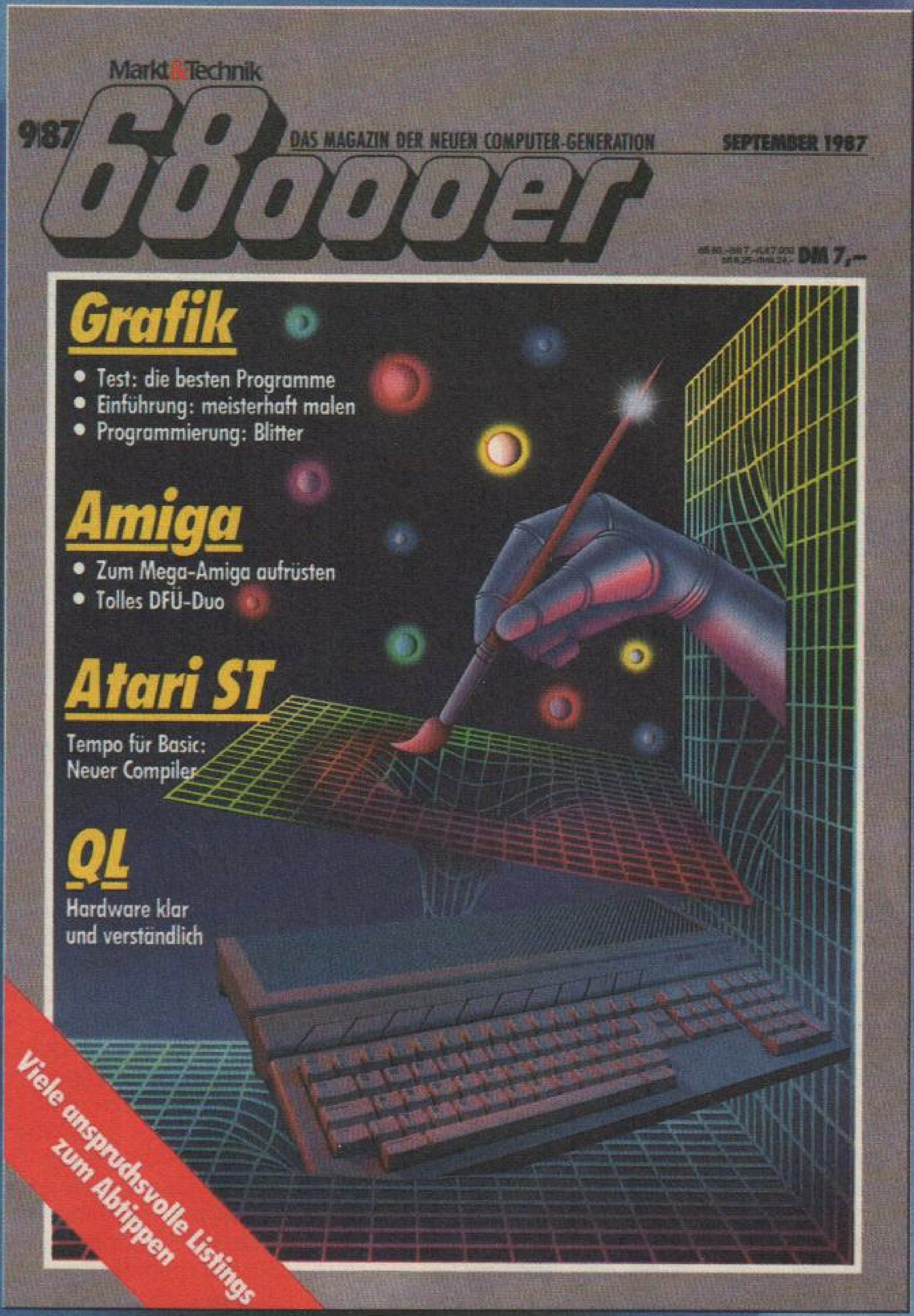
Schade ist auch, daß der Frosch in einem tristen Schwarz gezeichnet ist, das ihn in gar keiner Weise von seinen Gegnern unterscheidet. Da kommt es manchmal zu folgenschweren Verwechslungen. Die Soundeffekte sind spärlich, aber gut programmiert. Ein Beispiel: Sie kämpfen gegen einen Warlock, müssen also versuchen, die Buchstaben innerhalb eines Zeitlimits zu ordnen. Hier peitscht die Musik derartig auf, daß man schnell nervös werden kann. (al)



Ranarama hat etwas, das ich den »Bobby-Bearing-Effekt« nennen möchte. Die Grafik auf dem C64 ist sehr dürftig und arm an Farben (der Spectrum läßt grüßen), und die Sprites sind lieblos gezeichnet. Hier hat man offenbar große Teile der Spectrum-Version einfach übernommen, ohne die Vorteile des C64 zu nutzen. Was dabei herauskommt, ist für meinen Anspruch entschieden zu wenig. Daß es kein Scrolling gibt, sondern die Räume Bild für Bild erscheinen, ist keine Ruhmestat. Auch die Steuerung ist für meinen Geschmack sehr unglücklich programmiert.

Auf der anderen Seite ist das Spiel recht anspruchsvoll. Man muß sich eine Menge Abzweigungen und Räume merken oder gar eine Karte zeichnen, um sich noch einigermaßen zurechtzufinden. Für alle Fans von Knobelaufgaben ist das die richtige Beschäftigung an verregneten Herbst- und Wintertagen. Bis man das ganze System mit Zaubersprüchen und Extras perfekt beherrscht, dürfte es eine ganze Weile dauern. Gut gefallen hat mir das Zwischenspiel, bei dem man das Wort Ranarama zusammenstellen muß. Es ist einfach, aber unterhaltend. (gn)

Sie haben einen Amiga, Atari ST oder QL?
Wir haben die Zeitschrift dazu!



Amiga, Atari ST, QL — die Spitzentechnologie im »68000er«

»68000er«, das Magazin der neuen Computer-Generation, bringt ausführlich Berichte, Tests und Beschreibungen von

- Hard-, Software und Peripherie
- Programmiersprachen: Kurse in Basic, C, Modula 2, Assembler und Pascal
- Homeentertainment: aktuelle Spiele, neue Grafikprogramme
- Tips & Tricks und Bauanleitungen für Hardware-Erweiterungen

Machen Sie sich die Technologie des Amiga, Atari St und QL sofort verfügbar – nutzen Sie die Chance, mit einem kostenlosen Probeexemplar das »68000er«-Magazin kennenzulernen.

Markt&Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Straße 2
D-8013 Haar bei München

Markt&Technik

KENNENLERN-ANGEBOT

MIT EINEM KOSTENLOSEN »68000er«-PROBEEXEMPLAR

JA, ich möchte »68000er«, das Magazin der neuen Computer-Generation, kennenlernen.
Senden Sie mir bitte die aktuelleste Ausgabe kostenlos als Probeexemplar. Wenn mir »68000er« gefällt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte es dann regelmäßig frei Haus per Post. Außerdem nutze ich den Abonnement-Preisvorteil von 8% und bezahle pro Jahr nur 77,– DM statt 84,– im Einzelverkauf.

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum, 2. Unterschrift.

Gutschein ausfüllen und absenden an: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Vertrieb, Postfach 1304, 8013 Haar bei München.

HCS21





Masters of the Universe

GRAFIK	65 ★
SOUND & MUSIK	71 ★
HAPPY-WERTUNG	33 ★

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
U.S. Gold
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Die Katastrophe scheint unabwendbar, doch Superheld He-Man räumt unter den Feinden auf.

Fast alles, was in der Medienwelt Erfolg hat, wird früher oder später auch für den Computer umgesetzt. Nach diversen Filmen erwischte es auch Comicfiguren, Fußball- und Sportstars gaben ihren Namen für Programme her, selbst Bücher wie »Der Herr der Ringe« oder »Die Unendliche Geschichte« waren vor den Programmierern nicht sicher. Es scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein, bis auch die Bibel als Computerspiel herauskommt.

Ein Produkt dieser Umsetzungswelle ist »Masters of the Universe«. Zu dieser Spielzeug- und Zeichentrick-Serie gibt es sowohl ein Adventure als auch ein Geschicklichkeitsspiel. Letzteres stellen wir in diesem Test vor. Hinter dem bombastischen Namen Masters of the Universe (Herren des Universums) verbergen sich der Muskelprotz He-Man, der oberschurkische Skeletor und andere Figuren, die einem mitternächtlichen Alptraum entsprungen sein können. Wenn aber auf Eternia der He-Man seinen Battlecat besteigt und Castle Grayskull verläßt, um dem lebenden Gerippe mal wieder was auf die Mütze zu geben, sehen weltweit die Jüngsten mit Begeisterung zu. Grund genug, ein Spiel daraus zu machen.

Im Spiel geht es darum, daß Skeletor, der den ganzen Tag nichts anderes tut, als darüber nachzudenken, wie er der Herrscher von Eternia werden kann, den Ilearth-Stein gefunden und mit dessen magischen Kräften eine ganze Armee von gräßlichen Geschöpfen erschaffen hat. Er stürmt Castle Grayskull, verbannt die Zauberin und freut sich, daß Orko beim Versuch, ihn durch einen Zauber einzusperren, sich selbst erwischt hat. Orko schmachtet jetzt irgendwo im Schloß vor sich hin. Daß Zaubersprüche von Kraftfeldern abprallen, kann ein armer Zauberer schließlich nicht wissen, oder?

He-Man ist wieder einmal die letzte Hoffnung. Er muß Gegenstände finden, die Orko braucht, um aus He-Mans Schwert den Atom-Zertrümmerer zu machen. Nur so kann er gegen Skeletor gewinnen und den gräßlichen Stein zerstören. Doch auch Orko muß erst gefunden werden. Dazu müssen Sie das ganze Schloß und die Umgebung absuchen, wo Wächter, Drachen und Schlangen auf Sie warten. (gn)



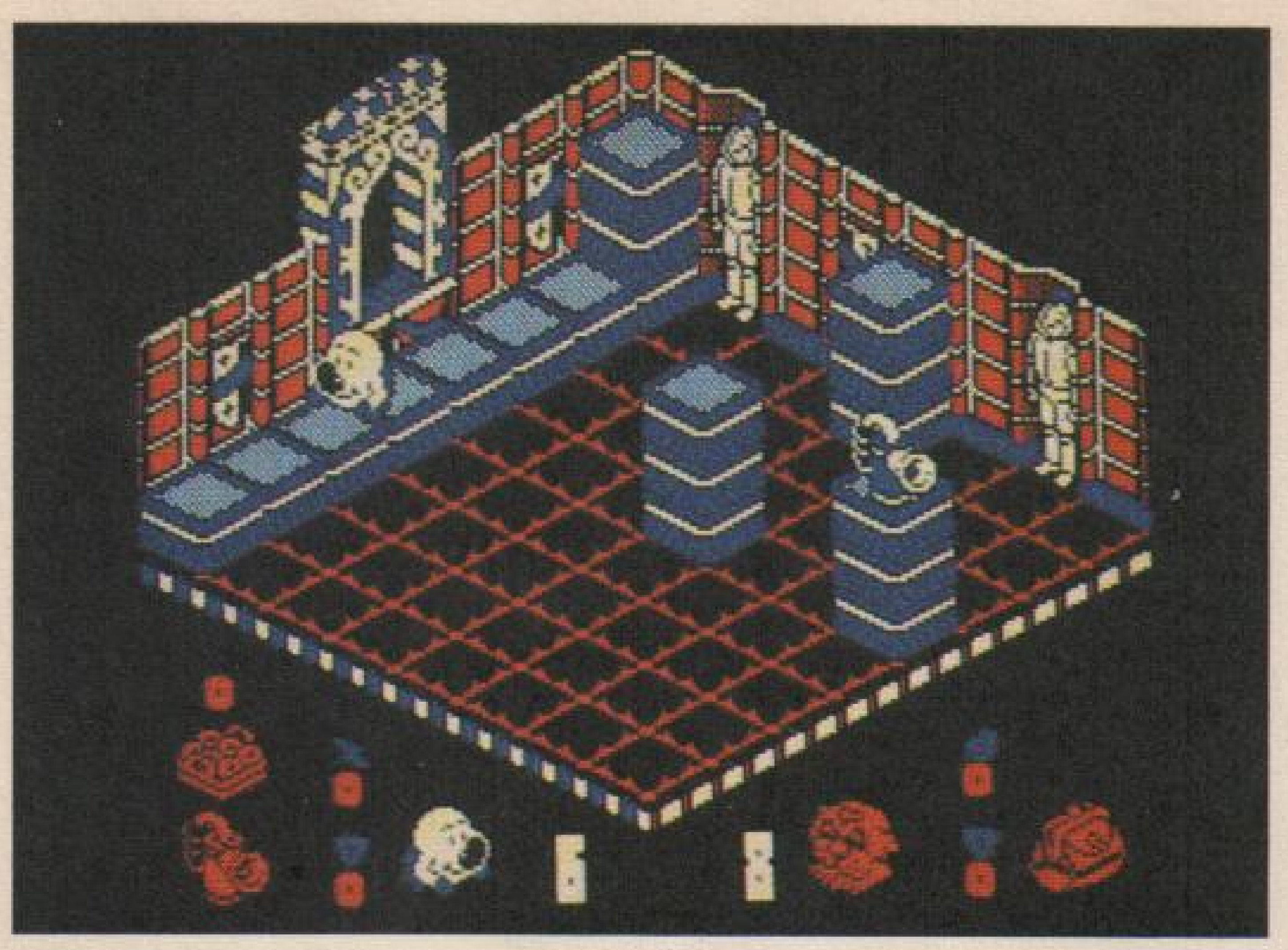
Programmierer haben bei Umsetzungen immer die größten Schwierigkeiten, die Originale so in den Computer zu bekommen, daß man sie noch erkennt. Wenn ich mir das He-Man-Sprite ansehe, würde ich ihm noch ein paar Jahre Training im Bodybuilding-Center empfehlen, denn es sieht doch sehr schwachbrüstig aus. Der Rest der Grafik ist nicht schlecht gezeichnet. Auch die Musik gefällt die ersten fünf Minuten. Doch spätestens nach drei Minuten überlegt man sich schon, ob man nichts Besseres zu tun hat, als dieses etwas merkwürdige Programm zu spielen.

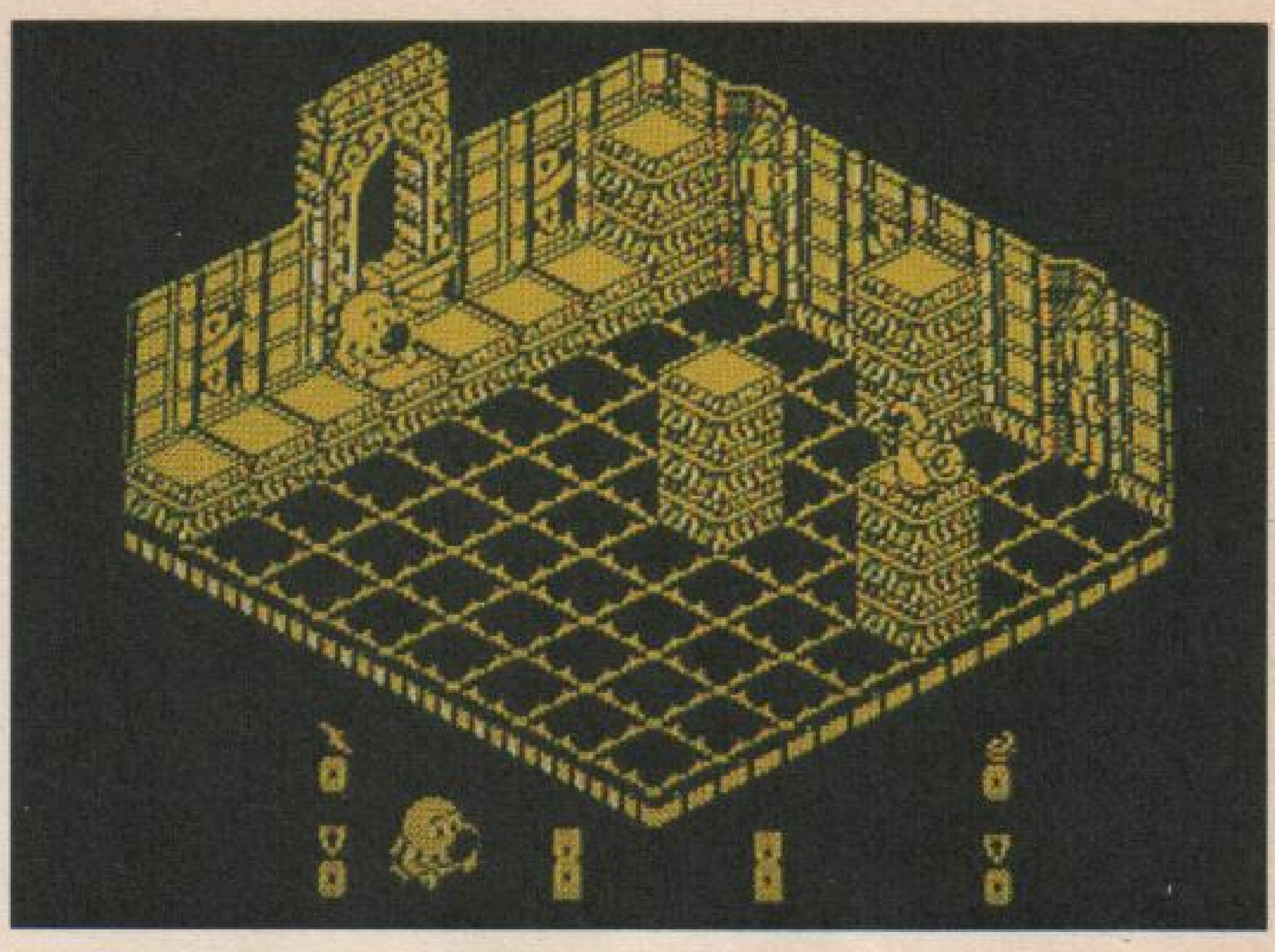
Die Animation ist sehr langsam, und auch das Scrolling geschieht im Acht-Pixel-Verfahren. Das mindert meine Motivation ungemein. Da ich aber den Test schreiben muß (warum ich mich dazu freiwillig gemeldet habe, ist mir nicht mehr ganz klar), habe ich versucht, es etwas weiter zu spielen, doch der Spielwitz kochte ständig auf ganz kleiner Flamme. Es gibt weder auffällige Extras noch anspruchsvolle Aufgaben. Man läuft einfach, springt ein wenig, schießt auf eines der Kümmer-Sprites und wartet darauf, daß etwas Besonderes passiert – es passiert aber nichts. (gn)



Masters of the Universe sieht wirklich nicht übel aus. Die Hintergrundgrafiken sind sehr schön gezeichnet und ausgesprochen farbenprächtig. Angesichts des schönen Bildes, das sich mir bot, nahm ich voll guter Hoffnungen den Joystick in die Hand. Der gute Eindruck wird jedoch schlagartig ruiniert, wenn man eine schwerwiegende Entscheidung fällt: Man beginnt zu spielen. Schwerfällig torkeln nun die Sprites über den Bildschirm und das Scrolling schleppt sich matt dahin. Was war geschehen? Hatte ein boshafter Kollege in unserem C64 den Slow-Motion-Modus aktiviert? Keinesfalls, denn Masters of the Universe ist wirklich so langsam.

Die einzige Abwechslung bieten Energiefelder, bei deren Berührung He-Man mit ein paar Schüssen ausgestattet wird. Ansonsten muß er sich nämlich mit dem Schwert durchs rauhe Leben schlagen. Angesichts der spielerischen Qualitäten des Programms wäre es nicht verwunderlich, wenn er Harakiri vorziehen würde. Die Steuerung ist nämlich eine arge Pein, und zusammen mit dem zähen Tempo wird das Spiel zu einer kleinen Qual. Schade um die bunte Hintergrundgrafik. (hl)





Head over Heels

GRAFIK	86 ★	
SOUND & MUSIK	72 ★	
HAPPY-WERTUNG	81 ★	

Schneider CPC (C64, Atari XL/XE, Spectrum, MSX) ★ Ocean
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Zwei kosmische Befreiungshelden in geheimer Mission. Nur zu zweit sind sie stark, doch eine böse Macht hat sie voneinander getrennt.

Jenseits unseres Sonnensystems liegt das Blacktooth-Imperium. Von seiner Hauptwelt Blacktooth aus unterjocht es vier weitere Planeten, deren Einwohner versklavt wurden. Eine Revolution ist eigentlich überfällig, doch sie wird durch die Besatzungsmacht im Keim erstickt. In der Nachbargalaxis beäugt man die Aktionen der Blacktooth-Unterdrücker mit Argwohn. Zwei Spione werden entsandt, die die Lage sondieren sollen: die Symbiose-Wesen Head und Heels. Als Pärchen (»Head over Heels«) sind sie am stärksten, denn Head kann besonders hoch springen und Heels sehr schnell laufen.

Auf dem Planeten Blacktooth werden die beiden gefangen genommen, getrennt und in einem Schloß eingesperrt. Sie müssen unsere Helden wieder vereinen, aus dem Schloß fliehen und wenn möglich auch die versklavten Planeten befreien.

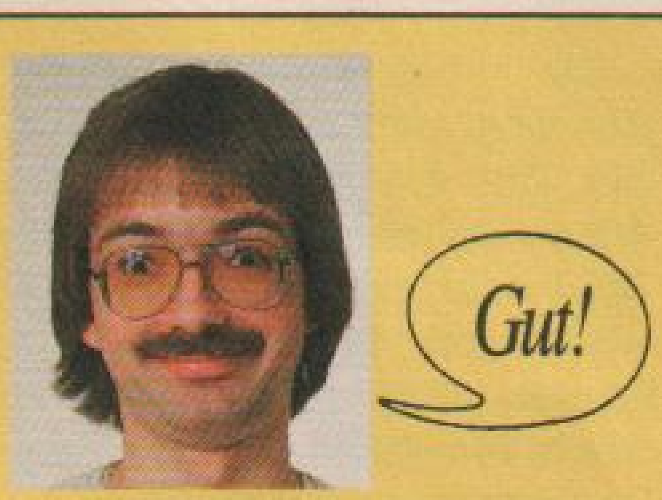
Während des Spiels können Sie ständig zwischen Head und Heels umschalten, wenn sich die beiden in verschiedenen Räumen befinden. Es wird oft nötig sein, daß sich die beiden trennen, um bestimmte Situationen zu meistern.

Man kann Teleporter benutzen, Gegner betäuben (sofern Head eine Hupe als Gewehr und Pfannkuchen als Munition aufgesammelt hat) und indirekt den Spielstand speichern: Indem man einen sogenannten Reinkarnations-Fisch vernascht, setzt man nach dem Verlust aller Leben das Spiel dort fort, wo man besagten Fisch verspeiste.

Eine weitere sehr nützliche Kreatur ist das »weiße Schmusehäschen«. Dieses herzige Geschöpf verleiht bei Berührung Extra-Kräfte. So winken zwei zusätzliche Bildschirmleben, vorübergehende Unverwundbarkeit oder mehr Sprungkraft (nur bei Heels) und mehr Schnelligkeit (nur bei Head).

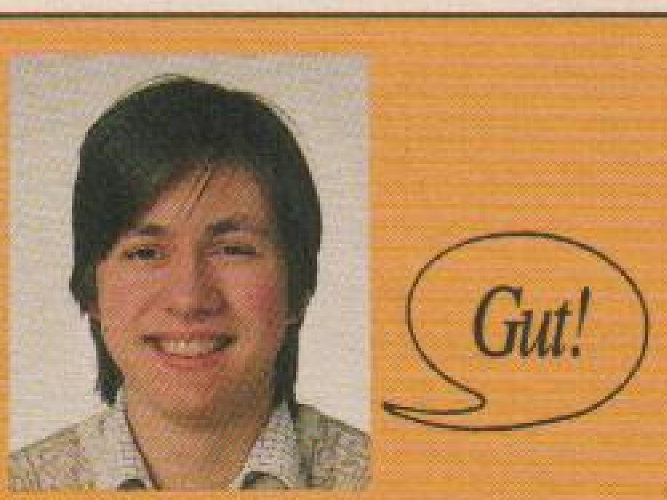
Mit Schaltern legt man Mechanismen lahm, die den Zugang zu bestimmten Räumen verwehren. Pro Planet gibt es auch eine gut gehütete Krone. Indem man sie aufsammelt, wird eine Revolution ausgelöst und der Planet gerettet.

Das linke Bild zeigt die CPC-, das rechte die XL-Version. (hl)



Die Schneider CPC-Version, auf die sich auch unsere Wertungen beziehen, ist in vielerlei Hinsicht Spitzenklasse. In erster Linie ist die Grafik zu loben, die die höchste Auflösung des CPC gut ausnutzt und dabei die zur Verfügung stehenden Farben geschickt einsetzt. Die Farbenpracht ist auch der einzige wesentliche Unterschied zu den anderen Versionen, die aus technischen Gründen alle einfarbig ausgefallen sind.

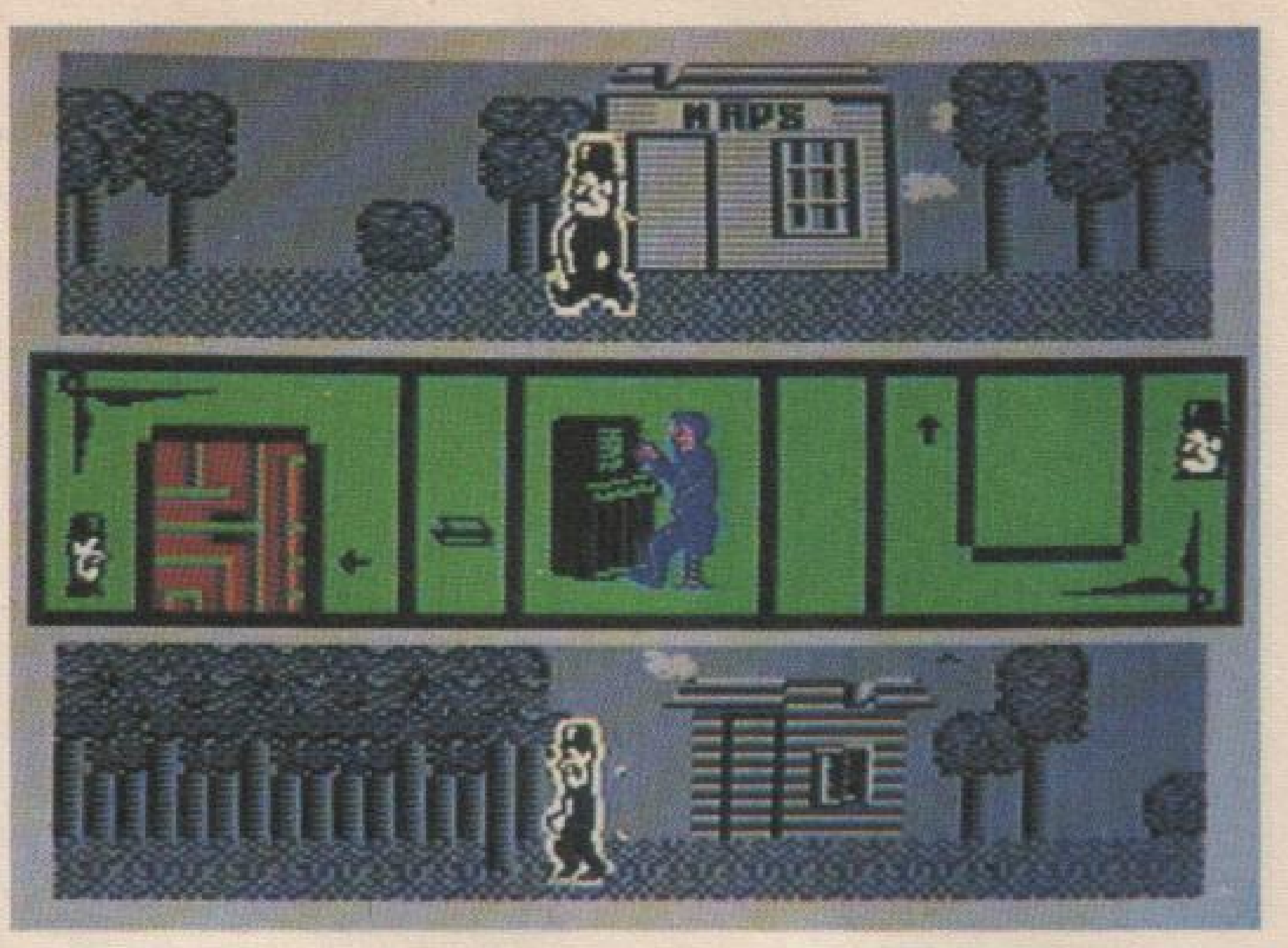
Spielerisch ist Head over Heels aber auf allen Computern gleich: ein ebenso komplexes wie faszinierendes 3D-Action-Adventure, das zur absoluten Elite dieses Genres zählt. Was mich allerdings etwas stört, ist die frappierende Ähnlichkeit mit »Bat Man«, dem Spiel, das die beiden Programmierer vorher veröffentlichten. Allerdings ist Bat Man nur für Schneider CPC, Spectrum und Joyce erhältlich, so daß sich die Besitzer der anderen Computer um so mehr über die guten Umsetzungen von Head over Heels freuen dürfen. Wer aber nur auf Action steht, sei gewarnt: Bei Head over Heels ist das Lösen von logischen Rätseln mindestens genauso wichtig wie Geschicklichkeit. (hl)



Head over Heels hat witzige Grafik, die exzellent gezeichnet wurde und in allen mir zur Verfügung stehenden Versionen sehr schnell ist (was auf dem C64 keine Selbstverständlichkeit ist). Dazu kommen einige sehr gut ausgedachte Puzzles, ein ordentliches Stück Geschicklichkeit und der weitgehende Verzicht auf Todesarten, die der Spieler nur per Zufall überlisten kann. Lediglich in einigen Räumen streunen irgendwelche Roboter rum, die bei Berührung ein Leben kosten und denen oft nur mit Glück auszuweichen ist. Aber diese Blechkameraden sind selten (zumindest in den Gegenden, die ich bisher gesehen habe). Ein Lob übrigens für die verrückte Idee der fernsteuerbaren Objekte: Sie steuern per Joystick eine Figur, die wiederum mit einem Joystick eine andere Figur steuert – seltsam.

Bei Head over Heels habe ich mich das erste Mal dazu hinreißen lassen, freiwillig länger als eine halbe Stunde mit einem Action-Adventure zu verbringen. Trotzdem mein Rat an alle Programmierer: Macht doch mal was anderes, Jungs. Denn mit Head over Heels ist doch wohl der endgültige Höhepunkt bei diesem Genre erreicht, oder? (bs)





Laurel & Hardy

GRAFIK	53 ★	
SOUND & MUSIK	13 ★	
HAPPY-WERTUNG	36 ★	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Advance
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)

Tortenschlacht gefällig? Wem die Aufräumarbeiten nach einer echten Schlacht zu groß sind, sollte lieber auf den Computer umsteigen.

Laurel ist sauer auf Hardy. Er stand ganz friedlich an der Straßenecke, als er plötzlich von ihm eine Torte ins Gesicht geklatscht bekam. Hardy, dieser Feigling, hat schon die Flucht angetreten. Klar, daß Laurel sich das nicht bieten lassen kann. Er nimmt die Tüte, in der die Torte verpackt war, und entziffert mühsam die Aufschrift: »Percy's perfekte Pasteten«. Also zieht er mit heißen Rachegefühlen los, um Gleiches mit Gleichem zu vergelten.

Sinn und Zweck dieses Spiels ist es, dem Gegner eine Menge Torten ins Gesicht zu schmeißen. Um dem Ganzen einen stilvollen Rahmen zu geben, hat man die Hintergrundgeschichte nach zwei nicht unbekannten Herren ausgerichtet: Stan Laurel und Oliver Hardy. Die beiden dürften eigentlich jedermann unter dem deutschen Pseudonym »Dick und Doof« bekannt sein. Welchen der beiden Komiker Sie jetzt im Spiel übernehmen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Sie können gegen den Computer oder gegen eine menschliche Tortenschleuder antreten.

Zu Beginn des Spiels stehen beide Konkurrenten noch ohne Sahnetorte da. Die neckischen Kuchen muß man sich nämlich erst einmal besorgen. Außerdem sollte man sich sofort einen Stadtplan holen, da man ansonsten völlig orientierungslos herumläuft.

Auf dem Weg finden sich diverse Hilfsmittel wie Fahrräder oder Flaschen. Fahrräder bringen Sie schneller vorwärts, haben aber auch Nachteile: Es gibt Gegenden, in denen Fahrräder verboten sind. Außerdem kann das Rad einer Reifenpanne erliegen. Die Flaschen enthalten entweder Limo (gut) oder etwas Alkoholisches (weniger gut).

Der Bildschirm ist geteilt; im oberen Teil ist Hardy unterwegs, im unteren versucht Laurel sein Glück. In der Mitte gibt es noch einen Streifen, der zwei Aufgaben erfüllt: Erstens ist hier ein Klavierspieler für die Musik untergebracht, und zweitens finden Sie hier alles, was Sie über Ihren »Helden« wissen müssen: Alle Besitztümer, inklusive Torten, werden angezeigt. Wenn Sie eine Karte besitzen, sehen Sie außerdem den aktuellen Lageplan. (al)



Tortenschlachten – ich hatte es befürchtet. Irgendwann war ein Computerspiel zu diesem Thema ja mal fällig. Was das mit Humor zu tun haben soll, ist mir nach wie vor schleierhaft. Tortenwerfer sind mir privat immer noch lieber als Granatwerfer, aber etwas mehr Anspruch hätte ich schon erwartet. Man rennt durch die Stadt, die viel zu groß ist, als daß überhaupt Action aufkommt, nimmt eine Torte und schlägt sie dem anderen ins Gesicht. Haha. Wahnsinnig witzig. Außerdem wabbelt die Grafik permanent hin und her, was fatal an ein Dauererdbeben erinnert. Der tiefere Sinn dieses Dauerzusammenbruchs des Bildes ist mir immer noch nicht ganz klar. Wenigstens sind die Sprites ganz witzig. Die Musik ist auch ganz nett, wird aber auf Dauer etwas nervend.

Schade, schade, etwas mehr hätte man aus diesem Thema wohl doch herauskitzeln können. Die Action bleibt auf der Strecke, und einen flinken Joystickfinger braucht man auch nicht. Für ein Action-Adventure ist mir »Laurel & Hardy« viel zu platt. Da schaue ich mir doch um einiges lieber ihre Filme an. Da gibt es mehr an Gags als nur mittelmäßige Tortenschlachten. (al)

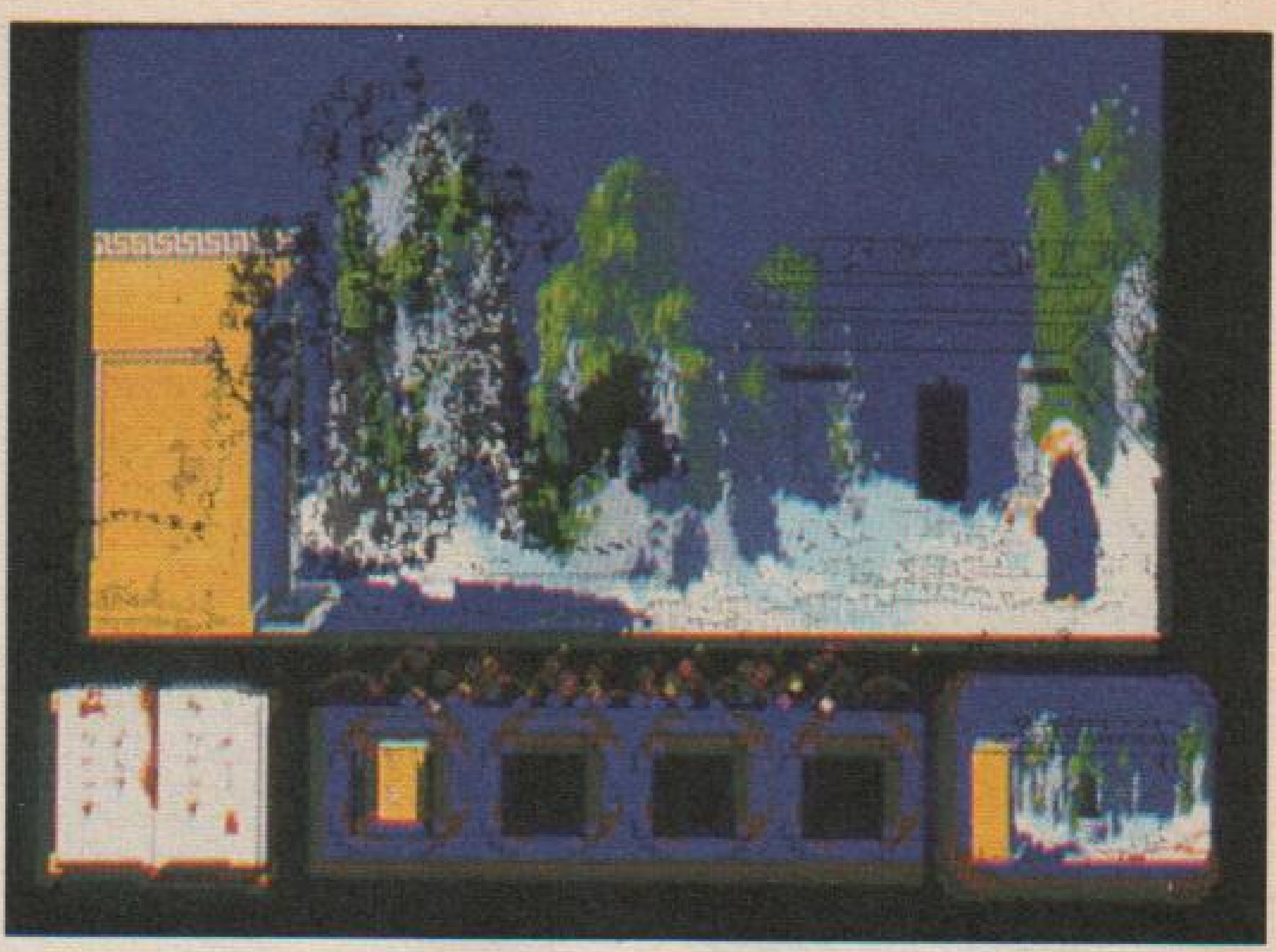


Zuerst war ich ja sehr optimistisch, als ich hörte, daß es ein Computerspiel rund um Dick & Doof geben wird. Schließlich kenne ich viele der Filme der beiden, die ich mir auch heute noch gerne ansehe – ich steh' halt auf Slapstick. Als ich dann noch in der Anleitung las, daß zwei Spieler eine Tortenschlacht gegeneinander führen sollen, dachte ich mir insgeheim: Das könnte was werden. Doch die harte Ernüchterung kam bald.

Der Programmierer konnte sich wohl nicht entscheiden, ob das jetzt ein Action-Spiel, ein Action-Adventure, ein Strategie-Spiel oder gar ein Glücksspiel werden soll. Von keinem der vier Genres sind genügend Elemente vorhanden, um den Spieler längerfristig zu motivieren.

Schande auch über die Grafik. Die sieht an sich zwar sehr schön aus, doch hatte der Programmierer die Idee, ein künstliches Flimmern einzubauen, damit das Ganze einem Stummfilm ähnlicher sieht. Der Erfolg: Tränende Augen nach einer halben Stunde. Den »interaktiven« Klavierspieler, der nur fünf verstimmte Akkorde kennt, habe ich schon nach fünf Minuten abstellen müssen, da ich um die Gesundheit meiner Ohren fürchtete. (bs)





Golden Path

GRAFIK	59 ★	
SOUND & MUSIK	44 ★	
HAPPY-WERTUNG	56 ★	

Bei den alten Chinesen ging es recht wild zu: Mord, Rache, ein Held mit starkem Bartwuchs und 50 Rätsel erwarten Sie in diesem Spiel.

Atari ST (C64, Amiga, Apple II)
Firebird
59 bis 79 Mark (Diskette)

Y'in Hsi ist der strahlende Held mit dem besonders unaussprechlichen Namen bei »Golden Path«. Das Action-Adventure spielt im mittelalterlichen China. Ein kriegerischer Übeltäter mit dem noch unaussprechlicheren Namen Ch'un Kuei unterdrückt die ganze Region und hat auch den Vater von Y'in Hsi auf dem Gewissen. Dem Junior gelüstet es verständlicherweise nach Rache und so macht er sich auf, um den Bösewicht zu besiegen.

Seine Reise führt ihn durch die verschiedensten Landschaften und Orte. Es gibt 20 andere Spielfiguren, auf die er trifft, und insgesamt 50 Puzzles. Diese Rätsel löst man, indem man den richtigen Gegenstand an der richtigen Stelle einsetzt. Trifft man zum Beispiel auf einen verhungernden Mann und hat etwas zu essen bei sich, sollte man ihm die Mahlzeit anbieten. Als Gegenleistung erhält man dafür einen Gegenstand, ohne den man an einer anderen Stelle nicht weiterkommen würde.

Wenn man ein neues Bild betritt, erscheint ein englischer Text, dem ein paar versteckte Hinweise zu entnehmen sind. Diese Nachschlag-Technik dürfen Sie aber nur anwenden, wenn Sie das Buch behalten, das man zu Beginn des Spiels bereits besitzt. Unser Held kann insgesamt vier Gegenstände in der Hosentasche tragen und zusätzlich einen in der Hand halten.

Eine Art Wurzel zeigt mit ihrer Länge an, wie gut es um die Lebensenergie von Y'in Hsu bestellt ist. Wenn man Rätsel löst oder etwas Eßbares vernascht, geht es mit der Lebenskraft bergauf. Dazu kommt noch etwas Zeitdruck: Wenn man sich zu lange in einem Bild aufhält, schickt eine gehässige Gottheit einen Kobold vorbei, der Y'in Hsu ordentlich zwickt, ihm damit Lebensenergie abzieht und wieder verschwindet. Doch man muß sich nicht jeden Blödsinn gefallen lassen und kann versuchen, mit Fausteskraft zurückzuschlagen, was von einem Kampfschrei begleitet wird.

Der Schwierigkeitsgrad von Golden Path ist nicht sonderlich hoch. Das Spiel ist gut für Anfänger geeignet, da die Puzzles logisch und nicht sonderlich schwierig sind. Die Spielmotivation schwindet fast gänzlich dahin, wenn man sich einmal ganz durchgespielt hat.

Die getestete Atari ST-Version läuft nur mit einem Farbmonitor. (hl)



Wenn wir uns in ein paar Jahren gemütlich zurücklehnen, um über die guten alten Computerzeiten zu reden, wird irgend jemand anfangen, nostalgisch zu schwelgen: »Wißt ihr noch: damals, die ersten Action-Adventures für den ST?«. Und die Gesprächspartner werden nicken und schmunzeln: »Ja ja, Golden Path und so. Das waren die ersten Versuche«.

Dieses Programm kaschiert auf den ersten Blick das magere Spielprinzip ganz gut. Bis man sich an die Maussteuerung gewöhnt und die Anleitung gelesen hat, sieht alles wirklich noch recht interessant aus. Aber viel mehr als Gegenstände sammeln und sie an anderen Orten einsetzen kann man leider nicht machen. Die technischen Qualitäten des Spiels retten da nicht viel. Die Grafik ist ganz nett, aber nicht weltbewegend und die Digi-Sounds sind teilweise ganz lustig, mitunter aber auch recht schwach.

Für Computer-Einsteiger ist Golden Path ein empfehlenswertes Action-Adventure, denn es ist relativ leicht zu lösen. Wer trotzdem nicht weiterkommt, der sollte mal in der Spiele-Tips-Rubrik in diesem Sonderheft nachschlagen. (hl)



Der Verpackungstext hört sich ja recht vielversprechend an. Eine Menge Eigenschaften des Programms werden da aufgezählt, und man gewinnt den Eindruck, daß es sich bei Golden Path um ein sehr interessantes und gutes Spiel handeln könnte. Der gute Eindruck der Aufmachung wird durch ein ausführliches deutsches Anleitungsbüchlein bekräftigt.

Das Programm ist aber nur ein ziemlich primitives Action-Adventure, das sich durch nichts von der großen Masse seiner Konkurrenten auf anderen Computern abhebt. Die Fähigkeiten des Atari ST werden kaum ausgenutzt. Selbst die Hintergrundgrafiken sind bestenfalls Durchschnitt. Und die Möchtegern-Karateeinlagen während des Spiels passen sich in ihrer schwachen Ausführung dem übrigen Geschehen auf dem Bildschirm an.

Wäre Golden Path nicht eines der ersten Programme dieser Art für den Atari ST, würde meine Bewertung noch kritischer sein. Trotzdem ist der Preis für dieses Spiel maßlos zu hoch. Die tolle Aufmachung versucht anscheinend nur, über ein sehr bescheidenes Programm hinwegzutäuschen. (mg)



Sportspiele

Fragt man einen begeisterten Spiele-Fan, welche Arten von Spiele-Genres es gibt, fällt spätestens an dritter oder vierter Stelle der Begriff »Sportspiele«. Sie sind offenbar eine ganz besondere Art von Spielen, obwohl man sie leicht auch anderen Genres zuordnen könnte. Genaugenommen sind sie nämlich Geschicklichkeitsspiele. Was macht Sportspiele so beliebt und zu einem eigenen Genre?

Als erstes bieten sie die Chance, seine Lieblingssportart auch im heimischen Sessel zu betreiben und seinem Lieblingsverein oder Spieler zum Sieg zu verhelfen. Wenn man nicht Boris Becker heißt und nicht Mitglied einer Nationalmannschaft ist, hat man schließlich keine Gelegenheit das sportliche Genie in der Wirklichkeit auszuleben.

Bei den Sportspielen schwingt die Faszination aller Simulationen mit. Der Spieler kann seine eigenen Grenzen sprengen und sich ganz neuen Ambitionen hingeben, wozu er normalerweise nicht die Chance hätte. Wer schon einmal den triumphierenden Blick einer Mutter gesehen hat, die soeben ihren Sohn im Stabhochsprung geschlagen hat, weiß, wie stark dieser Reiz ist. Zum Beispiel so stark, daß die Mutter auf einen Schlag vom Computer begeistert ist!

Die Länderschranken sind manchmal ein Hindernis, denn wer käme hierzulande auf die Idee, einem Fußballspiel ein dickes Regelheft beizulegen? Andererseits ärgert man sich, weil die amerikanischen Firmen vergessen, daß man in Europa Baseball und Football fast gar nicht kennt.

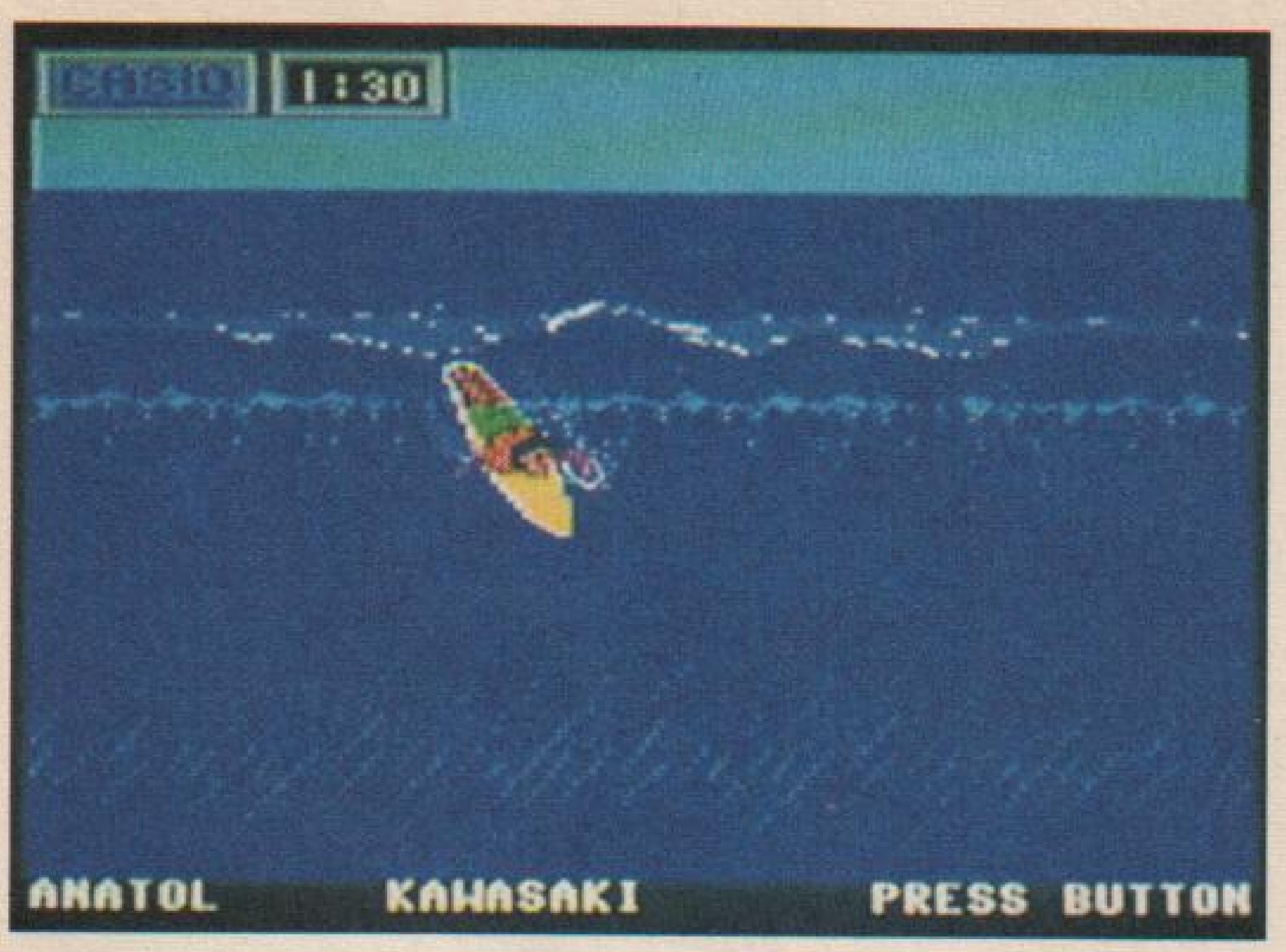
Bei den meisten Sportspielen ergibt sich die Spiel-Motivation aber noch aus einem zweiten Grund: Kein Match ist wie das vorherige. Man kann wochenlang gegeneinander Fußball, Tennis oder Eishockey spielen, ohne sich zu langweilen. Ein gutes Sportspiel zu zweit oder in der Gruppe ist höchst unterhaltsam. Man kann ganze Spieleabende damit verbringen. Besonders Spiele mit einem Turniermodus, wie etwa »Summer Games«, bieten sich dazu an. Hier sind die Disziplinen kurzweilig und machen auch den Zuschauern Spaß.

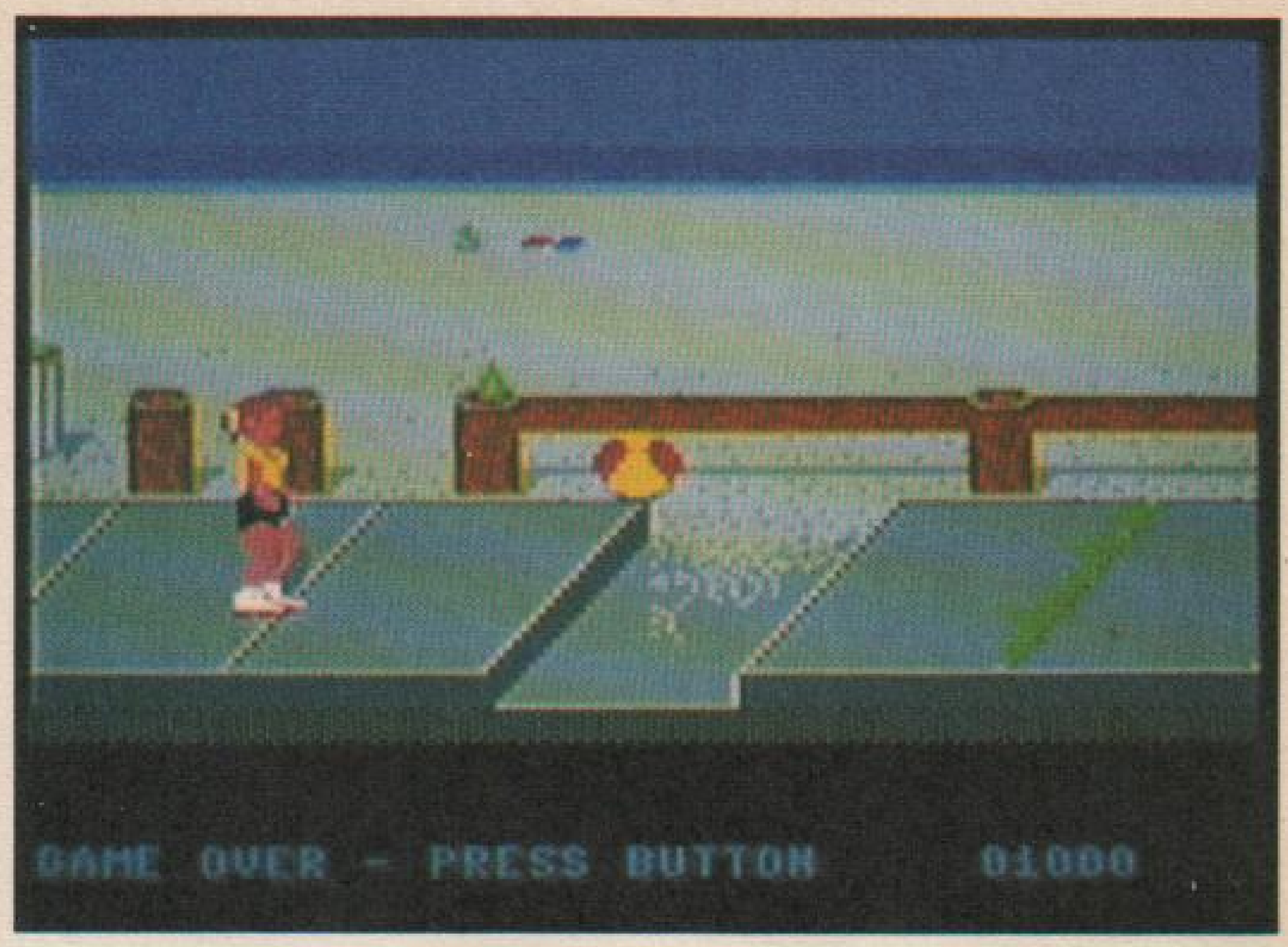
Wenn man alleine spielt, haben Sportspiele nicht den gleichen Reiz. Das liegt auch daran, daß der Computer meistens nur einen ungenügenden Spielpartner abgibt. Bei den meisten Spielen ist die Programmierung der Computer-Intelligenz sehr schwierig. Bei schlechten Programmen reagiert der Computer immer optimal, so daß man als normaler Mensch nicht den Hauch einer Chance hat. Schlecht sind auch die anderen Spiele, bei denen der Gegner so schlecht spielt, daß man selbst nicht gefordert wird. Viele Programme versuchen, die beiden Extreme durch viele Schwierigkeitsstufen auszugleichen, doch wie ein menschlicher Gegner wird sich kein Computerprogramm je verhalten. Schließlich ärgert es sich nicht, wenn es verloren hat.

Sehr ärgerlich wird die schlechte Programmierung, wenn es um Mannschaftssportarten geht. Man ist hier nicht nur vom eigenen Können abhängig, sondern auch vom Verhalten der Mitspieler, die der Computer steuert. Wenn diese nicht mit einem zusammenspielen, wird man zwangsläufig zum Solisten, was nicht Sinn der Sache ist. Das Problem ist, wie man dem Computer beibringt, Ideen des menschlichen Spielers zu erkennen und richtig darauf zu reagieren. Um so gut wie ein Mensch zu sein, müßte der Computer aber Intuition und Intelligenz mitbringen, was in der näheren Zukunft nicht der Fall sein wird.

Inzwischen sind wir so weit, daß man sich fragen muß, welche Sportart überhaupt noch fehlt. Vom Faßhüpfen bis zum Sumo-Ringen hat es alle möglichen Sport-Simulationen schon gegeben. Man kann sich im Sommer oder im Winter, im Stadion oder in der Halle, allein oder mit anderen seinen sportlichen Ambitionen hingeben. Selbst der Weltraum blieb nicht verschont und man darf schon jetzt einen Blick auf Sportarten der Zukunft werfen. Da drängt sich die Frage auf, ob die Programmierer von Summer Games damals wußten, was sie angerichtet haben.

In wenigen Monaten sind wieder Olympische Spiele, und damit scheint die nächste Welle von Sportspielen unabwendbar zu sein. Vielleicht beschert uns die Fußball-Europameisterschaft wenigstens einen würdigen Nachfolger für »International Soccer« auf dem C64, das trotz seines hohen Alters noch immer die beste Fußball-Simulation für Heimcomputer ist. (gn)





California Games

GRAFIK	84 ★
SOUND & MUSIK	75 ★
HAPPY-WERTUNG	83 ★

C64 (Amiga, Apple II, MS-DOS, MSX, Schneider CPC, Spectrum) ★ Epyx
39 Mark (Kassette), 49 – 79 Mark (Diskette)

Erleben Sie sechs ungewöhnliche Freizeitsport-Disziplinen bei den »California Games«.

Machen Sie bei den schönsten Sportarten mit, die Amerikas Westküste zu bieten hat – per Computer natürlich! Bei den »California Games« können bis zu acht Spieler antreten.

Die erste Sportart, die unter Kaliforniens heißer Sonne stattfindet, ist »Half Pipe Skateboard«. Dahinter verbirgt sich kein müdes Skateboard-Rollen auf dem Bürgersteig, sondern rasantes Fahren mit vielen halsbrecherischen Tricks. Eine schüsselförmige Bahn (Half Pipe) ist der Schauplatz des Geschehens.

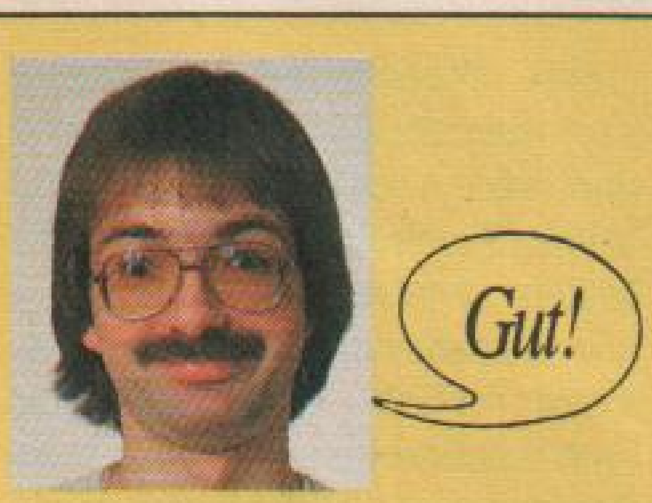
Die nächste Disziplin namens »Foot Bag« macht zunächst einen furchtbar simplen Eindruck. Sie müssen ein kleines Säckchen durch ständiges Nach-oben-kicken in der Luft zu halten, damit es nicht auf den Boden fällt. Durch entsprechende Joystick-Bewegungen kicken Sie den kleinen Beutel mit den Beinen oder dem Kopf nach oben.

Danach geht's ins Wasser: »Surfing« ist natürlich tollkühnes Wellenreiten, bei dem man 1 Minute und 30 Sekunden Zeit hat, um möglichst eindrucksvolle Drehungen hinzubekommen. Das höchste aller Gefühle ist natürlich eine 360-Grad-Drehung ohne anschließenden Untergang.

»Roller Skating« ist nichts anderes als Rollschuhlaufen. Die Sache hat freilich einen kleinen Haken: Bei California Games rollern Sie eine Strecke entlang, die mit Hindernissen nur so gespickt ist. Über Bananenschalen, Risse im Asphalt und ähnliche Widrigkeiten sollte man springen, sonst haut es einen auf die Nase. Nach drei Stürzen ist das Rennen für Sie beendet.

Mit einem weiteren Rennen geht es weiter, doch bei »BMX Bike Racing« besteigen Sie ein flottes BMX-Fahrrad. Sie radeln über eine Hindernisstrecke, die außer Stock und Stein noch rasante Steigungen und Gefälle zu bieten hat. Sie haben zwei Minuten Zeit, um die Strecke zu durchfahren.

Bei der sechsten und letzten Disziplin geht es etwas geruhsamer zu. »Flying Disk« bedeutet nichts anderes, als eine Frisbee-Scheibe möglichst genau zu werfen. Zunächst bestimmt man Abwurftempo und Winkel durch genaue Joystick-Justage an einer Skala. Nach dem Abwurf steuern Sie eine zweite Spielfigur, mit der die Scheibe gefangen werden muß. (hl)



Im vierten Jahr liegt uns das mittlerweile fünfte Spiel der ungemein erfolgreichen »Games«-Serie vor. Und obwohl ich insgeheim mit einer Enttäuschung rechnete und mit einer doppelten Portion Skepsis gewappnet war, gefällt mir California Games wie seine Vorgänger sehr gut. Alle Disziplinen spielen sich prima, sind technisch anspruchsvoll und sehr originell. Ein wenig schade ist es aber, daß es »nur« sechs Disziplinen gibt.

Sicher fehlt hier der große Reiz von Klassikern wie »Summer Games«, aber solche Verschleißerscheinungen lassen sich bei einer mittlerweile so umfangreichen Spiele-Reihe gar nicht vermeiden. Ich muß den Programmierern von California Games in dieser Hinsicht ein Extralob ausstellen, denn sie haben sich wirklich bemüht, ungewöhnliche Sportarten zusammenzustellen, die sich von den vier tollen Vorgänger-Programmen ein wenig abheben.

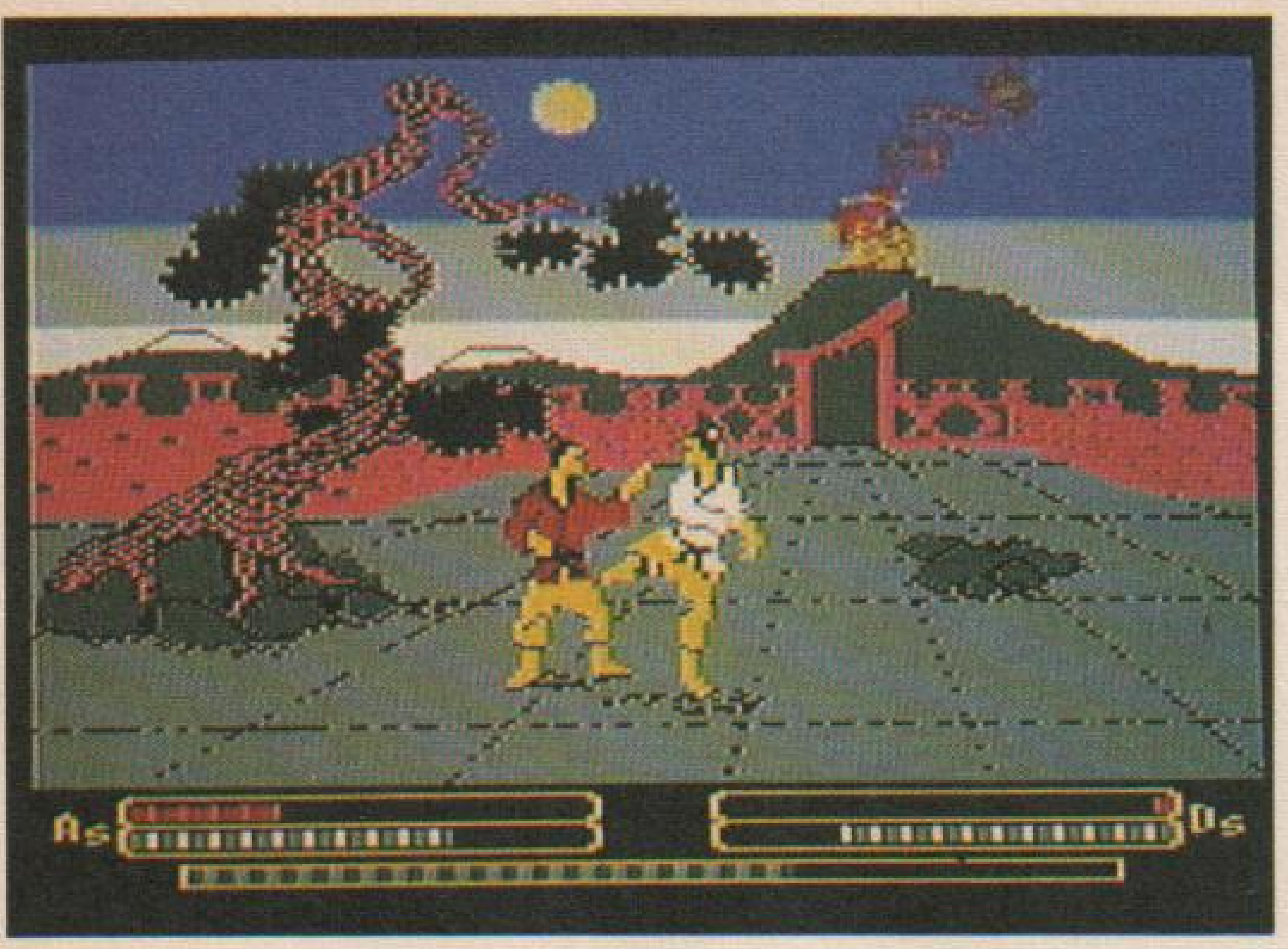
Grafik und Sound lassen wenig Wünsche offen, so daß California Games garantiert den Fans von World Games & Co. gefallen wird. Die Spielidee ist nicht mehr die allerneueste, aber Spaß machen die neuen Disziplinen allemal. (hl)



Je länger ich California Games spiele, desto mehr erinnert es mich an einen Gebrauchtwagen. Es ist gut gepflegt, aber irgendwie ist der Lack ab. Es ist ohne Zweifel ein überdurchschnittliches Spiel und die Programmierer haben sehr viel Liebe fürs Detail bewiesen. Mein persönlicher Favorit ist das Surfen. Es ist toll animiert und bietet eine Menge Gags.

Technisch ist California Games sehr gut, die Steuerung ist sogar optimal, aber der »Aha-Effekt« von Summer Games II oder »World Games« fehlt. Man könnte fast sagen, daß Epyx früher zu gut war. Sie schaffen es jetzt nicht mehr, sich selbst zu übertreffen. So ist die Grafik beim BMX-Rennen fast schon ein Schritt zurück. Leider hapert es an einigen Punkten auch an den Spielideen, die Epyx langsam auszugehen scheinen.

Es kann natürlich auch an den ungewöhnlichen Sportarten liegen, aber im Gegensatz zu World Games vermisse ich die Fazination, den Reiz des Neuen. Trotz aller Kritik gibt es aber kaum Zweifel, daß California Games für alle Fans von Sportspielen ein Muß ist. Ein sicherer Anwärter auf die Spitzenplätze der Hitparaden. (gn)





Samurai Trilogy

GRAFIK	43 ★	
SOUND & MUSIK	53 ★	
HAPPY-WERTUNG	39 ★	

C64 (Schneider CPC, Spectrum, MSX)
Gremlin
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Die altehrwürdige Kampfkunst ferner Länder können Sie jetzt auch mit dem Computer üben.

Nichts wie rein in die Fußstapfen der alten Meister mit der »Samurai Trilogy«! Sie können sich hier in drei Kampfarten profilieren: Karate, Kendo und Samurai. Damit Sie sich erst einmal mit der Steuerung und den Eigenheiten der einzelnen Disziplinen vertraut machen, wählen Sie einfach in einem Menü den Punkt »Practice« an. So üben Sie schon die diversen Schläge und Techniken mit einem Sparringpartner, bevor es richtig losgeht.

Im Kampf stehen Ihnen insgesamt sechs Gegner, wie zum Beispiel der Kraftprotz Ho Wo, zur Verfügung. Wichtig ist es, daß Sie sich Ihren Gegner genau aussuchen und studieren. Sie bekommen dann eine Kurzbeschreibung seiner Stärken und Schwächen sowie seiner militärischen Karriere. Je nach Kämpfer wählt man sich drei Trainingsarten aus. Da gibt es Meditation (Mosuku), Atemtechnik (Ibuki), Kampftechnik (Kihon), Reflextraining (Tai Sabaki) und Sparring (Kumite). Außerdem im Angebot: weniger exotische, aber sicherlich genauso effektive Trainingsarten wie Zirkeltraining, isometrische Übungen, Laufen und Gewichtheben.

Die verschiedenen Trainingsarten werden Ihnen vom Computer aufgerechnet. Sie kommen also am Bildschirm nicht in den zweifelhaften Genuß dieses Trainings. Nach einigen weiteren Menüs, in denen Sie Ihre Stärken im Angriff und in der Verteidigung festlegen, kann der Kampf beginnen.

In altbewährter Kampfspiel-Manier stehen sich jetzt beide Gegner gegenüber. Und dann geht es eigentlich nur noch darum, dem anderen mehr oder weniger stilvoll eins auf die Mütze zu geben. Dies tun Sie so lange, bis Ihr Gegenüber keine Angriffs- oder Verteidigungspunkte mehr hat. Wenn Sie gewonnen haben, kommt der nächste Schurke dran. Jede der drei Kampfsportarten kann man einzeln anwählen.

Einen Gag hat das Programm noch aufzuweisen: Alle Texte, die auf dem Bildschirm erscheinen, werden in vier verschiedenen Sprachen angeboten, darunter findet man auch ein mehr oder weniger verständliches Deutsch (»Drucke Taste«).

Links ist die C64-Version im Bild, während das rechte Foto die CPC-Umsetzung zeigt.

(al)



Ich mag sie nicht, diese K(r)ampfsportspiele. Ich fand zwar »International Karate« ganz originell und habe auch so manche Partie mit Freunden gespielt, doch seit längerem schon ist aus diesem Genre die Luft raus. Trotzdem erscheinen immer wieder neue Prügel-Aufgüsse.

Samurai Trilogy macht dem Namen »Kampfspiel« alle Ehre. Nur kämpft man leider mehr mit Menüs als mit seinen Gegnern. Selten habe ich ein so ausgefeiltes, aber völlig überflüssiges Menüsystem gesehen. Man stellt verschiedenste Dinge wie Stärke oder Geschicklichkeit für den Angriff und die Verteidigung ein, dann darf man die militärische Geschichte des Gegners lesen. Irgendwelche Auswirkungen auf die Kämpfe habe ich kaum bemerkt.

Außerdem müssen die Kämpfer Gummigelenke haben, denn die Sprites bewegen sich so unnatürlich, daß es fast schon lachhaft ist. Auch die Hintergrundgrafik ist im ersten Level von einer verblüffenden Scheußlichkeit.

Meine Meinung zu Samurai Triology passend in Triologie-Form: 1. Nein, 2. Hilfe und 3. Schalt' aus! (al)



Und wenn jemandem wirklich nichts Besseres einfällt, dann programmiert er halt ein Prügel-Spiel. Diesen Eindruck habe ich jedenfalls in den letzten Monaten gewonnen, denn neben Spielhallen- und Film-Umsetzungen gab es bei den Kampfsport-Spielen die meisten Neuerscheinungen. Glücklicherweise ist diese Welle jetzt endlich abgeflaut. Doch die Samurai Trilogy ist nicht gerade das, was man einen krönenden Abschluß nennt.

Die Programmierer wollten sich was Neues einfallen lassen und mixten viele Strategie- und Taktik-Elemente sowie eine Menge unterschiedlicher Gegner zusammen. Eine lobenswerte Absicht, doch all diese Extras schlucken wohl derart viel Speicherplatz, daß für gescheite Grafik und Animation kein Raum mehr war. Denn was da ruckhaft über den Bildschirm zuckelt, kann man nur mit viel Phantasie als Kämpfer ausmachen.

Die mangelhafte Animation führt auch zu einem stark gebremsten Spielspaß. Denn wenn ich gar nicht erkenne, welchen Schlag ich mit welcher Joystick-Bewegung ausführe, kann ich auch nicht taktisch und geschickt spielen, sondern einfach nur draufhämmern. (bs)





Street Sports Baseball

GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	69 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	

C64 (Apple II, MS-DOS)
Epyx
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)

Baseball für jedermann: Nicht in großen Stadien, sondern im Hinterhof und auf der Wiese wird gespielt.

Andere Länder – andere Sitten. Während sich Schüler in Deutschland nachmittags auf dem Fußballplatz treffen, spielen amerikanische Kinder und Jugendliche Baseball. Das ist jener Sport, bei dem man mit einem schweren Holzknüppel nach einem kleinen Lederball drischt, um ihn möglichst weit wegzuschlagen. Der schlagende Spieler versucht, über drei Male wieder zum Ausgangspunkt zurückzurennen, ohne vom Ball abgeworfen zu werden. In Deutschland kennt man ähnliche Spiele, die allerdings ohne Holzschläger gespielt werden. Wahrscheinlich, weil man so komisch angesehen wird, wenn man mit dem Knüppel im Bus steht.

Leider gibt es einen Unterschied zwischen dem, was man im Fernsehen sieht, und dem Alltagssport. Aber was stört es zum Beispiel den Freizeit-Fußballer, wenn am Tor das Netz fehlt? Für ein Spiel unter Freunden ist das nicht nötig. Genau davon geht die »Street Sports«-Reihe von Epyx aus, die versucht, Sportarten so zu zeigen, wie sie im Alltag gespielt werden.

Bei »Street Sports Baseball« spielt man daher nicht auf einem gepflegten Rasen vor einer großen Zuschauerkulisse, sondern wahlweise auf einem asphaltierten Hinterhof oder einer heruntergekommenen Wiese. Beide bergen ihre Tücken. Risse, Pfützen und liegengelassene Gegenstände werden zu Stolperfallen, auf die man achten muß, während man dem Ball nachjagt. Auch die Male sind nicht unbedingt professionell: Mülleimerdeckel und alte Autoreifen müssen zu diesem Zweck herhalten.

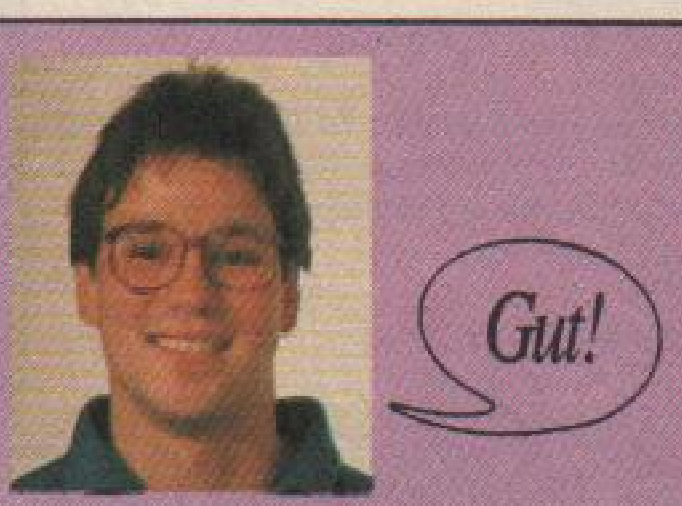
Die Mannschaften sind bunt gemischt. Mädchen spielen gleichberechtigt neben Jungen. Wenn man sich seine Mannschaft aussucht, wird jeder Spieler mit einer Kurz-Charakteristik vorgestellt, die auch seine individuellen Stärken und Schwächen angibt. Direkt ins Spiel eingreifen kann man fast nicht. Als Werfer bestimmt man die Flugbahn des Balls. Hat der Schläger getroffen, läuft er automatisch los. Man muß nun versuchen, den Ball zu fangen und zu einem der Male zu werfen. Der dort stehende Mitspieler soll den anstürmenden Gegner mit dem Ball berühren, bevor er das Mal erreicht.

Wenn man selbst am Schlag ist, heißt es nur den Ball im richtigen Augenblick zu treffen. (gn)



Was ich an Epyx-Programmen so bewundere, ist ihre leicht zu lernende Bedienung und die präzise Steuerung. Die Programmierer haben wirklich den Bogen raus, wie man eine komplizierte Sportart auf das Wesentlichste reduziert, so daß das Spiel aber noch erhalten bleibt. Was einige Softwarehäuser mit drei Menüs und fünf Tastenkombinationen erreichen, packen die Epyx-Leute in eine Joystickabfrage. Bei Street Sports Baseball zeigt sich wieder, wie wunderbar einfach ein Programm zu bedienen sein kann.

Die Grafik ist wie üblich vom Feinsten. Die nett animierten Spieler, die fast einem Comic entsprungen sein könnten, bewegen sich über einen sehr realistischen Hintergrund, der den Flair des Spiels ausmacht. Allein für die Idee gebührt den Programmierern ein großes Lob. Kleine Glanzstücke, wie das Werfen einer Münze bei der Seitenwahl, runden das positive Bild ab. Was mir fehlt, ist die taktische Seite des Baseball-Spiels mit Mannschaftsaufstellung, Spielerwechsel und so weiter. Das paßt leider nicht in das Konzept dieser Spiele-Reihe. Mir hat diese Komponente besonders beim Konkurrenten »Hardball« von Accolade sehr gut gefallen. (gn)



Es tut mir leid, mit den Feinheiten der Baseball-Regeln stehe ich auf Kriegsfuß. Man hat schon oft versucht, mir die Details dieser wohl amerikanischsten Sportart zu erklären. Trotzdem, auch wenn man nur die Grundregeln verstanden hat, macht »Street Sports Baseball« Spaß. Grafisch wird es schon ab dem Auslosen der Spieler interessant. Besonders lustig ist das Werfen der Münze gemacht. Alle Spieler sind gut gezeichnet und hervorragend animiert. Wenn man dann auch noch das erste Mal den Ball trifft, ist die Freude groß. Danach wird es für kurze Zeit wieder richtig hektisch, bis man den Ball gefangen und zurückgeworfen hat. Manche Spieler aus dem Team werfen nämlich nicht besonders schnell.

Man sollte unbedingt sein Team überlegt zusammenstellen, denn alle Spieler haben ihre kleinen Stärken und Schwächen. Netterweise rechnet der Computer die idealen Positionen für Ihre Team-Mitglieder aus.

Aber ich vermisse etwas bei diesem technisch brillianten Spiel: die langanhaltende Motivation. Für alle, die sich bei Baseball nicht auskennen, wird das Programm auf Dauer langweilig. (al)

Bücher zum Commodore 64



S. Vilsmeier
3D-Konstruktion mit Giga-CAD Plus auf dem C64/C128
1986, 370 Seiten, inkl. 2 Disketten
Das verbesserte 3D-CAD-Programm aus dem Grafik-Sonderheft des 64'er-Magazins. Auf 2 beigelegten Disketten: GIGA-CAD-Plus-Programmpaket (C64/C128) mit neuen Features:
- bis zu 10mal schneller
- erweiterter Befehlssatz
- komfortabler zu bedienen.

Best.-Nr. 90409
ISBN 3-89090-409-2
DM 49,-/sFr 45,10/öS 382,20



H. Haberl
Mini-CAD mit Hi-Eddi plus auf dem C64/C128
1986, 230 Seiten, inkl. Diskette
Das Zeichenprogramm »Hi-Eddi« aus der Zeitschrift 64'er. Mit ausführlicher Dokumentation, vielen Anwendungsbeispielen und neuen Features.
Best.-Nr. 90136
ISBN 3-89090-136-0
DM 48,-/sFr 44,20/öS 374,40



F. Matthes
Pascal mit dem C64
1986, 215 Seiten, inkl. Diskette
Buch und Compiler ermöglichen jedem Besitzer eines C64 den Einstieg in die moderne Programmiersprache Pascal.
Best.-Nr. 90222
ISBN 3-89090-222-7
DM 52,-/sFr 47,80/öS 405,60



M. Hegenbarth/R. Trierscheid
BASIC-Grundkurs mit dem C64
1985, 377 Seiten
Nicht nur ein rein theoretisch ausgelegter BASIC-Kurs, sondern auch praxisnah auf den C64 zugeschnitten. Auch der Computerneuling kann mit diesem Buch lernen, mit seinem C64 in BASIC zu arbeiten und wird auf die Besonderheiten seines Computers hingewiesen.
Best.-Nr. 90361
ISBN 3-89090-361-4
DM 44,-/sFr 40,50/öS 343,20



O. Hartwig
Experimente zur Künstlichen Intelligenz mit C64/C128
1987, 248 Seiten
Eine praxisbezogene Einführung in die KI-Programmierung in BASIC. Verarbeiten natürlicher Sprache, Wissensrepräsentation, Computer-Kreativität, Robotics und Expertensysteme.
Best.-Nr. 90472
ISBN 3-89090-472-6
DM 49,-/sFr 45,10/öS 382,20



B. Bornemann-Jeske
Vizawrite-Buch für den C64/C128
1987, 228 Seiten
Das umfassende Handbuch für die Textverarbeitung mit Vizawrite 64. Mit zahlreichen Tips aus der Praxis, um den Leistungsumfang voll auszuschöpfen. Für Einsteiger und Profis.
Best.-Nr. 90231
ISBN 3-89090-231-6
DM 49,-/sFr 45,10/öS 382,20

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

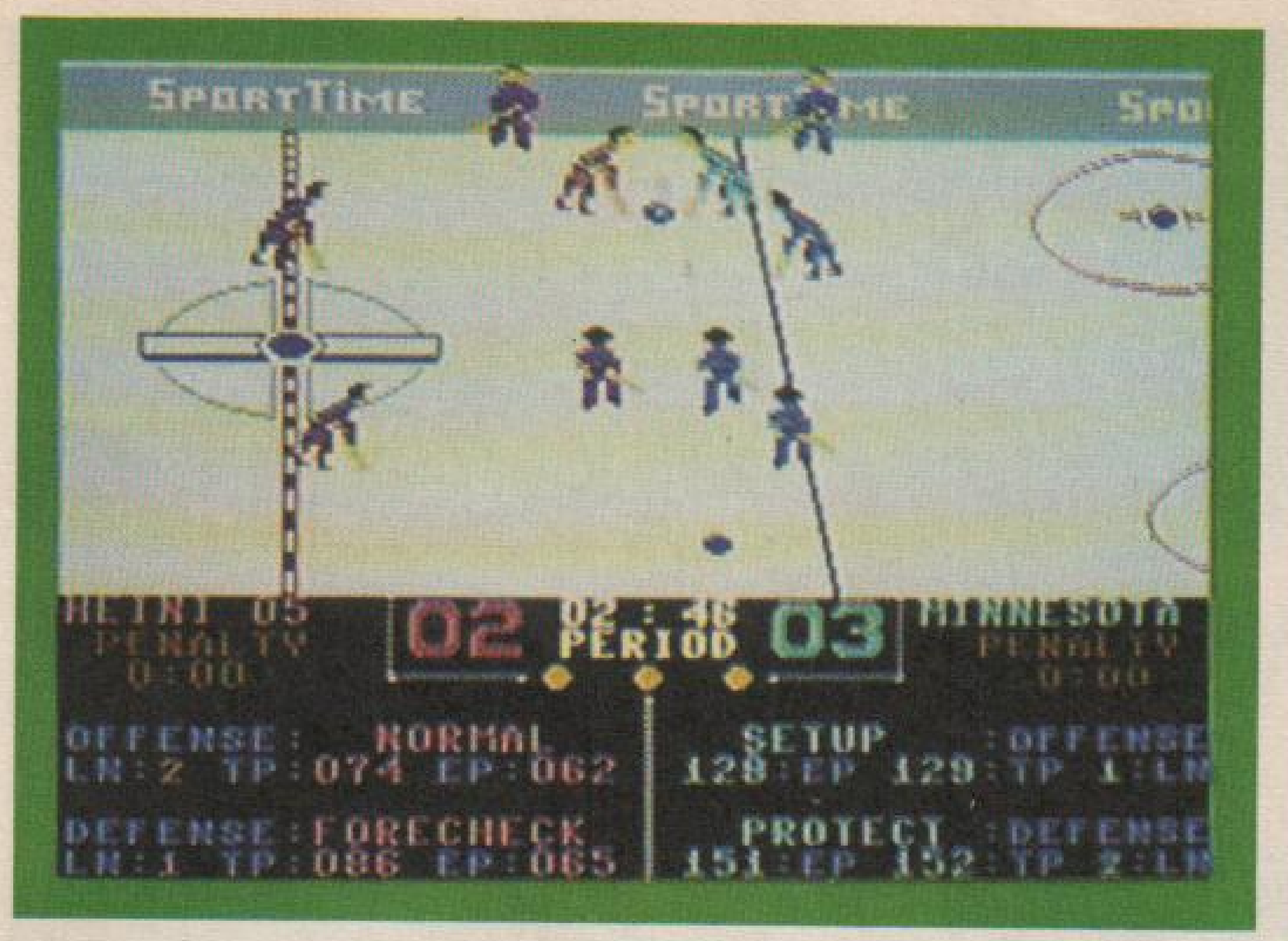
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

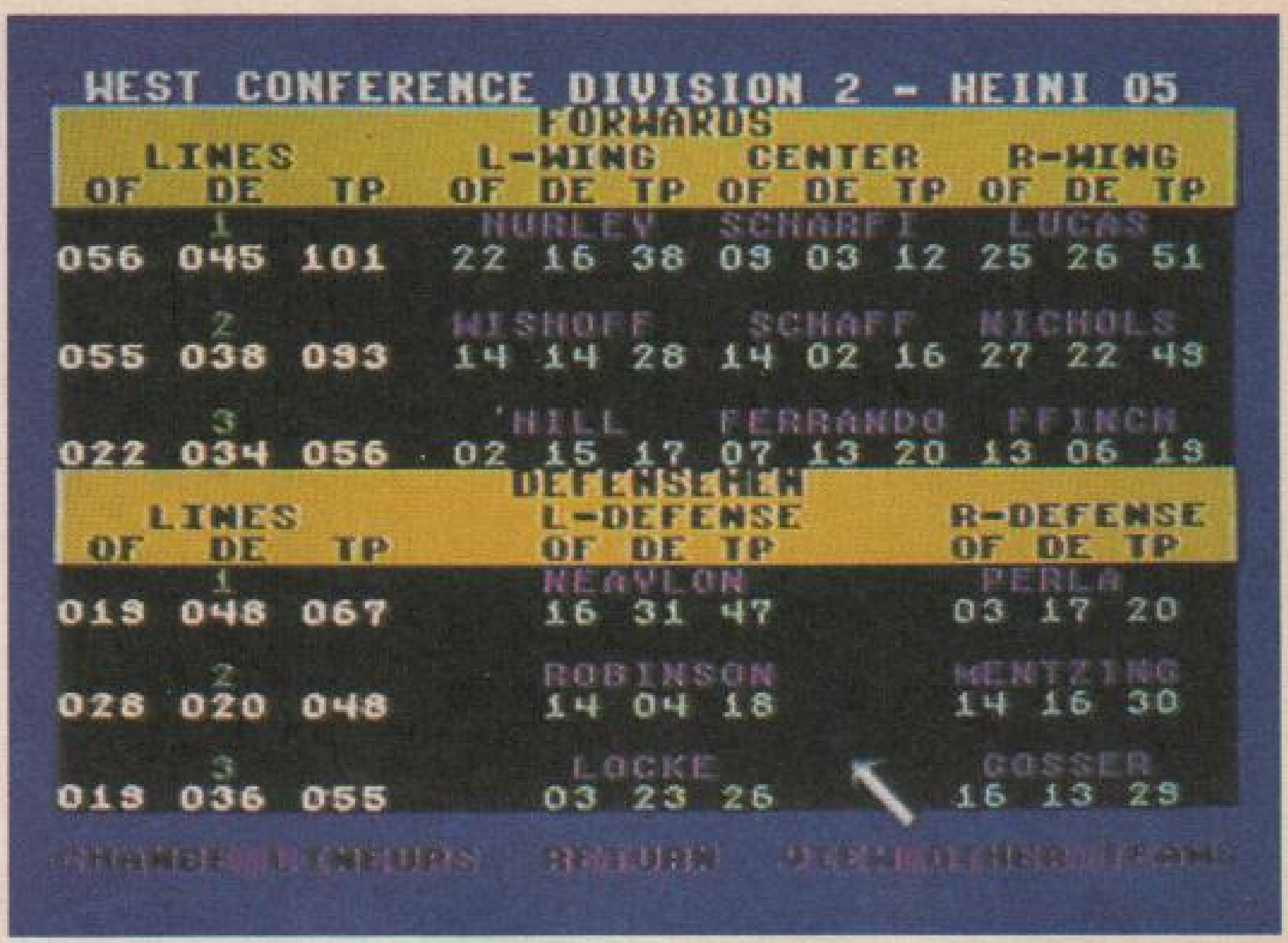
Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung



Fragen Sie bei Ihrem Buchhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 200 aktuellen Computerbüchern und Software.

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.
SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656,
ÖSTERREICH: Rudolf Lechner&Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526, Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0





Superstar Ice Hockey

GRAFIK	55 ★	
SOUND & MUSIK	33 ★	
HAPPY-WERTUNG	89 ★	

C64 (MS-DOS, Apple II)
Mindscape
70 bis 90 Mark (Diskette)

Eine Eishockey-Simulation mit allem, was dazugehört – kernige Bodychecks, Strafbank und Spielerwechsel inklusive.

Superstar Ice Hockey« macht Sie zum Boß einer Eishockeymannschaft, die in der nordamerikanischen Profi-Liga spielt. Der Weg zur Meisterschaft ist lang: Es gibt vier Liga-Gruppen mit je fünf Mannschaften. Nach den Gruppenspielen (jeder gegen jeden) kommen die ersten beiden jeder Gruppe in die sogenannte Play-off-Runde. Die letzten acht Mannschaften spielen dann im K.-o.-System gegeneinander.

Bevor es aufs Eis geht, können Sie Ihr Team verbessern. Durch das Einsetzen von »Trading Points« darf man neue Spieler einkaufen, einen Spielertausch mit einem anderen Team versuchen oder die ganze Mannschaft ins Trainingslager schicken. Jeder einzelne Spieler ihres Kaders hat bestimmte Stärken im Angriffs- und Abwehrbereich.

Neun Spielzeiten lang merkt sich das Programm ihre Leistungen. Nach jeder Partie wird der aktuelle Stand auf Diskette gespeichert. Sie bekommen Wertungen für jede einzelne Saison und auch eine Gesamtbeurteilung. Beide sagen aus, wie gut Ihr Team im Vergleich zu allen anderen Mannschaften abgeschnitten hat.

Auf dem Eis geht es hoch her. Es wird immer nur ein Ausschnitt der Spielfläche gezeigt, der dahin gescrollt wird, wo der Puck gerade liegt. Jede Mannschaft hat fünf Feldspieler und einen Torwart. Wenn Sie besonders mutig sind, können Sie auch den Torwart steuern, doch auf Wunsch übernimmt der Computer diese Aufgabe.

Vom Paß bis zum Heber beherrschen die Bildschirm-Spieler ein anständiges Schuß-Repertoire. Der Puck prallt auch realistisch an der Bande ab. Bodychecks dürfen nicht fehlen: Wenn Sie den Puck nicht gerade selber führen, können Sie einem Gegenspieler einen liebevollen Hieb versetzen. Nach einem Treffer fällt der Attackierte auf die Nase und kann eine Weile nicht ins Geschehen eingreifen. Bei jedem Check gehen Sie das Risiko ein, daß der Schiedsrichter das wüste Treiben nicht länger mitansieht und abpfeift. Das ertappte Rauhbein muß dann auf der Strafbank Platz nehmen. Während des Spiels können Sie den Mitspielern taktische Vorgaben machen. (hl)



Das ist es! Auf eine derart komplexe Sport-Simulation habe ich einige Jahre warten müssen. Bei Superstar Ice Hockey hat man wirklich an so ziemlich alles gedacht, was mein Bildschirm-Sportlerherz höher schlagen läßt: Liga-Modus, Spielstand wird gespeichert, alle wichtigen Parameter können eingestellt werden, Taktik-Einlagen, Mannschaftsaufstellung, Spielerhandel, Ein- und Zwei-Spieler-Modus und nicht zuletzt ein spannendes Spiel, das auf mich einen recht realistischen Eindruck macht.

Ich habe zwar bislang noch nicht das Vergnügen gehabt, selbst aktiv Eishockey zu spielen, doch als Konsument diverser Übertragungen von Eishockey-Weltmeisterschaften bin ich zum Anhänger dieser Sportart geworden. Superstar Ice Hockey bringt die Rasanz und die Spannung der »echten« Sportart sehr gut rüber. Kernige Fouls und Strafzeiten dürfen da natürlich nicht fehlen.

Alles in allem eine wirklich empfehlenswerte, anspruchsvolle Bereicherung des Sportspiel-Angebots. Einziger wesentlicher Kritikpunkt: Die Grafik während des Spiels nutzt den C64 nicht gerade optimal aus. (hl)



Superstar Ice Hockey bietet alles in einem, so daß man Manager, Trainer und Spieler in einer Person ist. Das ist zwar am Anfang ziemlich nervenaufreibend, weil man keinen Überblick hat, und hinter jedem Parameter drei weitere Menüs lauern, die nur darauf warten, eingestellt zu werden. Mit der Zeit findet man sich aber immer besser zurecht, und die vielen Zahlen beginnen einen Sinn zu machen.

Wenn man sich erfolgreich durch den theoretischen Teil gekämpft hat, beginnt die Action. Es dauert eine Weile, bevor man sie richtig genießen kann. Ich halte die Lösung, nur einen Spieler zu steuern, für ungewöhnlich, aber gut gelungen. In vielen Situationen bleibt einem nichts anderes übrig, als sich hinten den Puck zu schnappen und nach vorne zu rennen. Zu viel Eifer ist aber gefährlich, sonst sitzt man, wie ich anfangs, mehr auf der Strafbank, als daß man mitspielt.

Ich halte Superstar Ice Hockey für ein gelungenes Experiment, das Schule machen sollte. Hoffentlich folgen noch mehr Sportspiele in dieser Art, denn mich hat dieses Programm an vielen Abenden vor den Computer gefesselt. (gn)



Adventures und Rollenspiele

Tatort: mein Computer. Vor mir: eine Tür. Eine ganz alltägliche Tür. Nichts Besonderes zu sehen. Aber ich habe ein kleines, fast unbedeutendes Problem: Ich kriege sie beim besten Willen nicht auf.

Ich habe in den letzten Tagen schon alles versucht, um sie zu öffnen. Keine Chance. Als erstes habe ich all meine Schlüssel probiert. Keiner paßt. Ich habe sie mit verschiedenen Waffen und Stemmeisen traktiert, mit Dreck beworfen und kräftig beschimpft. Keine Wirkung. Doch für heute habe ich mir vorgenommen, endlich in den Raum hinter der Türe zu kommen. Alle wichtigen Verpflegungsmittel für eine lange Nacht (Sandwiches und einige Liter Milch) stehen neben dem Computer, der gerade den letzten Spielstand lädt. Mit schweißnassen Händen und irrem Blick beginne ich, furios in die Tasten zu hacken.

Eine Stunde später: Ich habe es geschafft. Es war gar nicht so einfach. Die Lösung: Mit einer Büroklammer, einem Stück Holz und etwas Bindfaden war die Tür im Nu geöffnet. Einfach die Büroklammer zurechtbiegen und mit dem Faden am Holz festbinden – fertig ist der Schlüssel. Hinter der Tür befindet sich eine Leiter, die ich schon schmerzlich vermißt habe.

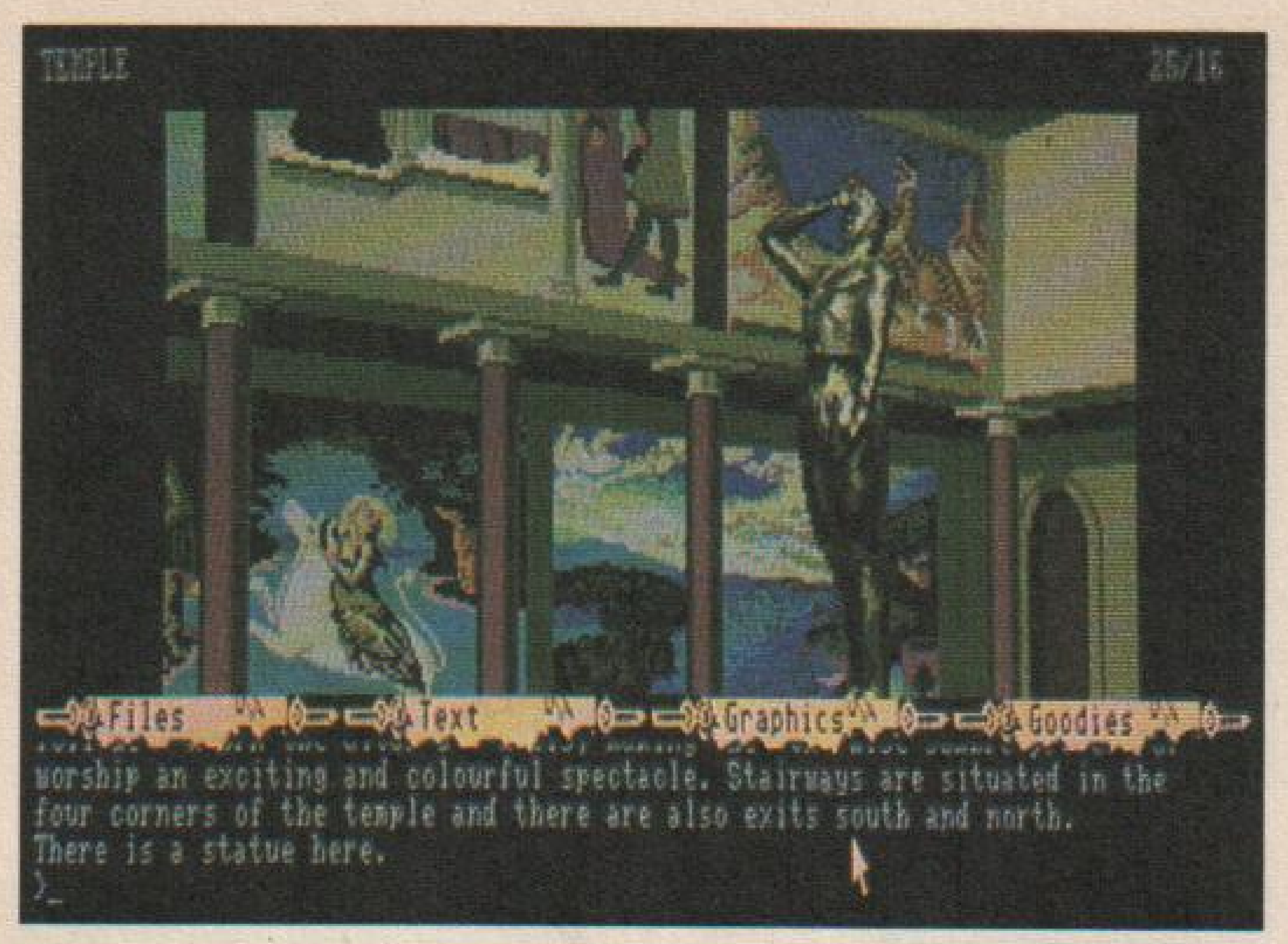
Wer sich schon einmal mit Adventures beschäftigt hat, stimmt mir sicher zu: Es gibt kaum eine Spielegattung, die einen über lange Zeit so stark an den Computer fesselt. In der letzten Zeit hat sich einiges auf diesem Sektor getan. Zwei Giganten der Adventure-Branche haben erneut zugeschlagen. Infocom brachte »Stationfall« und »Lurking Horror« in gewohnter Qualität, Magnetic Scrolls übertraf sich selbst mit »Guild of Thieves«. Außerdem gibt es mehr und mehr Adventures für die Personal Computer mit MS-DOS-Betriebssystem, die mit einem großen Wortschatz und neuen Ideen aufwarten. Ein Beispiel ist »Amnesia« mit einem Wortschatz von 1700 Wörtern und einem starken Parser.

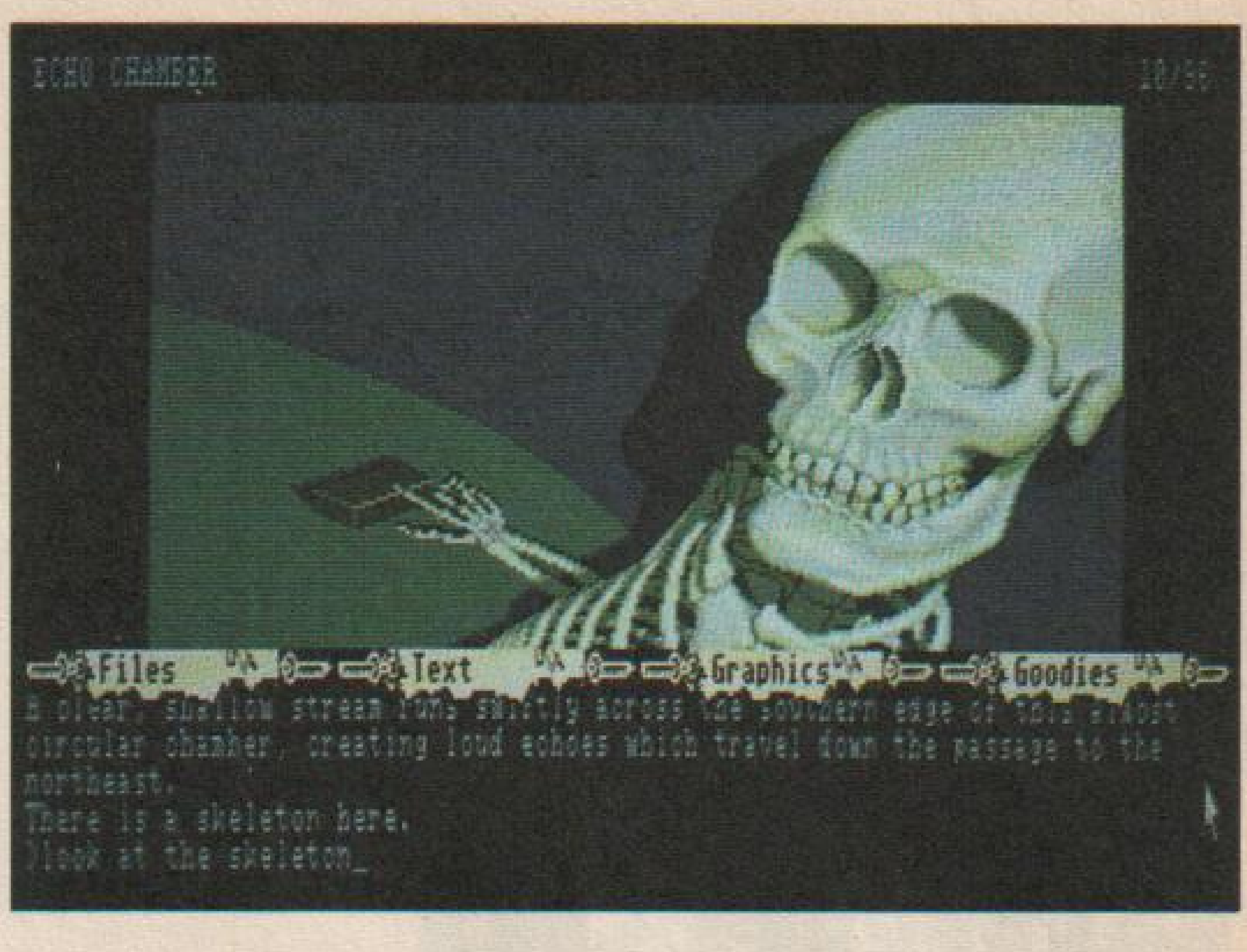
In England geht der Trend mehr und mehr zu Adventures, die mit einer Programmierhilfe wie dem »Quill« oder dem »Graphic Adventure Creator« geschrieben wurden. »The Big Sleaze« ist ein Beispiel dafür. Leider machen sich nur noch wenige Programmierer die Mühe, wirkliche Qualitäts-Adventures zu schreiben. Wenn man bedenkt, daß man an einem guten Adventure gut und gerne seine fünf bis sechs Monate programmiert und testet, ist das auch durchaus verständlich, aber trotzdem schade.

Dafür erfährt ein anderes Genre eine noch nie erlebte Blütezeit: Rollenspiele. Sie sind eine eigene Gattung. Sie setzen weniger auf knifflige Rätsel, sondern mehr auf den Kampf mit Orks, Goblins und anderen üblen Kreaturen. Pro erschlagenem Monster bekommt man Erfahrungspunkte. Je mehr man davon sammelt, um so höher wird man befördert und um so besser sind die Überlebenschancen. Rollenspiele sind noch zeitintensiver als Adventures. Wer erst einmal anfängt, sich länger als eine Woche in den Dungeons herumzutreiben, kann sich schon fast automatisch als Rollenspiel-Süchtigen einstufen. Einige Meisterstücke dieser Gattung haben auch etwas von den Adventures übernommen: Sie enthalten meist logische Rätsel, die die Köpfe rauchen lassen.

Vorreiter und nach wie vor ungeschlagener Meister in diesem Fach sind »The Bard's Tale« und der Nachfolger »Destiny Knight«. Diese beiden Programme sind an Popularität kaum zu schlagen. Neu auf den Markt gekommen sind zwei weitere Fantasy-Rollenspiele: »Legacy of the Ancients« und »Faery Tale Adventure«. Faery Tale besticht auf dem Amiga durch gute Benutzerführung; Legacy für den C64 hat wohl die grafisch interessanteren Dungeons.

Aber erst gegen Weihnachten wird es wieder für Rollenspielfans interessant. Es ist (Alle Firehorn-Besitzer aufgepaßt!) mit »The Bard's Tale III« zu rechnen, das sicherlich wieder für Furore sorgen wird. Auch Lord British will wieder in die Rollenspiel-Kiste greifen und mit »Ultima V« an frühere Erfolge anknüpfen. Es kommen gute Zeiten für Rollenspiele. (al)





The Guild of Thieves

GRAFIK	90 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	90 ★	

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C64, C128, Joyce, Macintosh, MS-DOS, Schneider CPC 6128, Spectrum 128)
Magnetic Scrolls/Rainbird
70 bis 90 Mark (Diskette)

Verbrechen machen sich anscheinend doch bezahlt – zumindest im neuen Adventure des Magnetic Scrolls-Teams.

Im Lande Kerovnia wird geklaut, was das Zeug hält. Die Gilde der Diebe (»Guild of Thieves«) hat dank der nicht aufzuhaltenden Korruption freie Hand und darf so ziemlich alles ungestraft mitgehen lassen. Natürlich möchten auch Sie ein Stück vom Kuchen abbekommen und Mitglied der Gilde werden.

Die Aufnahmeprüfung findet auf einer kleinen Insel mit einem traumhaft gelegenen Schlößchen statt. Sie sollen sämtliche Wertgegenstände der Insel unbemerkt entfernen. Die Gilde weiß genau, was alles auf der Insel versteckt ist, und kann so Ihre Leistung überprüfen. Gelingt Ihnen der Raubzug nicht, wird die Gilde ganz schön sauer sein...

Der Nachfolger zu »The Pawn« wurde in vielen Punkten, insbesondere beim Parser, gegenüber dem Vorgänger verbessert. Ein Beispiel ist das »Go-to-x«-Kommando, mit dem das Adventure automatisch an den gewünschten Zielpunkt geht und sogar den kürzesten Weg sucht. Das sonst bei Adventures übliche Kartenzeichnen entfällt vollständig. Ein anderes Kommando namens »Find x« bewegt die Spielfigur automatisch in den Raum, in dem sich Gegenstand x befindet, vorausgesetzt, man hat Gegenstand x schon mal gesehen.

Spielkomfort ist durch einen Zeilen-Editor angesagt, mit dem man die letzte Eingabe nochmals auf den Bildschirm bringen und verbessern kann.

Die Schatzsuche beginnt relativ einfach, und die ersten Beutestücke lassen sich auch schnell finden und entfernen. Doch im Verlauf des Spiels werden die Rätsel schwerer und schwerer, und wer sich schließlich bis zum großen Showdown in der »Bank of Kerovnia« durchschlagen kann, hat die Schätze redlich verdient.

Das Adventure wird von rund 30 Bildern begleitet, die manche Räume illustrieren, teilweise den Spieler aber auch verwirren. Die Bilder enthalten keinerlei Lösungshinweise, und nicht jeder Gegenstand auf einem Bild ist notwendigerweise im Spiel enthalten. (bs)



Was für ein Adventure! Was für Bilder! Was für ein Parser! Ob ich von Guild of Thieves begeistert bin? Wie kommen Sie denn da drauf?

Nein, jetzt mal im Ernst. Ich habe Guild of Thieves am Nachmittag des 1. Mai (ein Frei- und Feiertag) zu spielen begonnen. Aufgehört habe ich am sehr frühen Morgen (etwa um zwei Uhr) des 4. Mai. Dazwischen habe ich mal ein wenig gegessen und ein wenig geschlafen (ein paar Stunden, mehr nicht). Reicht das, um meine Einstellung mitzuteilen?

Guild of Thieves fängt sehr einfach an, wird gegen Ende immer schwerer. Wenn man glaubt, alle Schätze zu besitzen, nimmt die Handlung eine überraschende Wende.

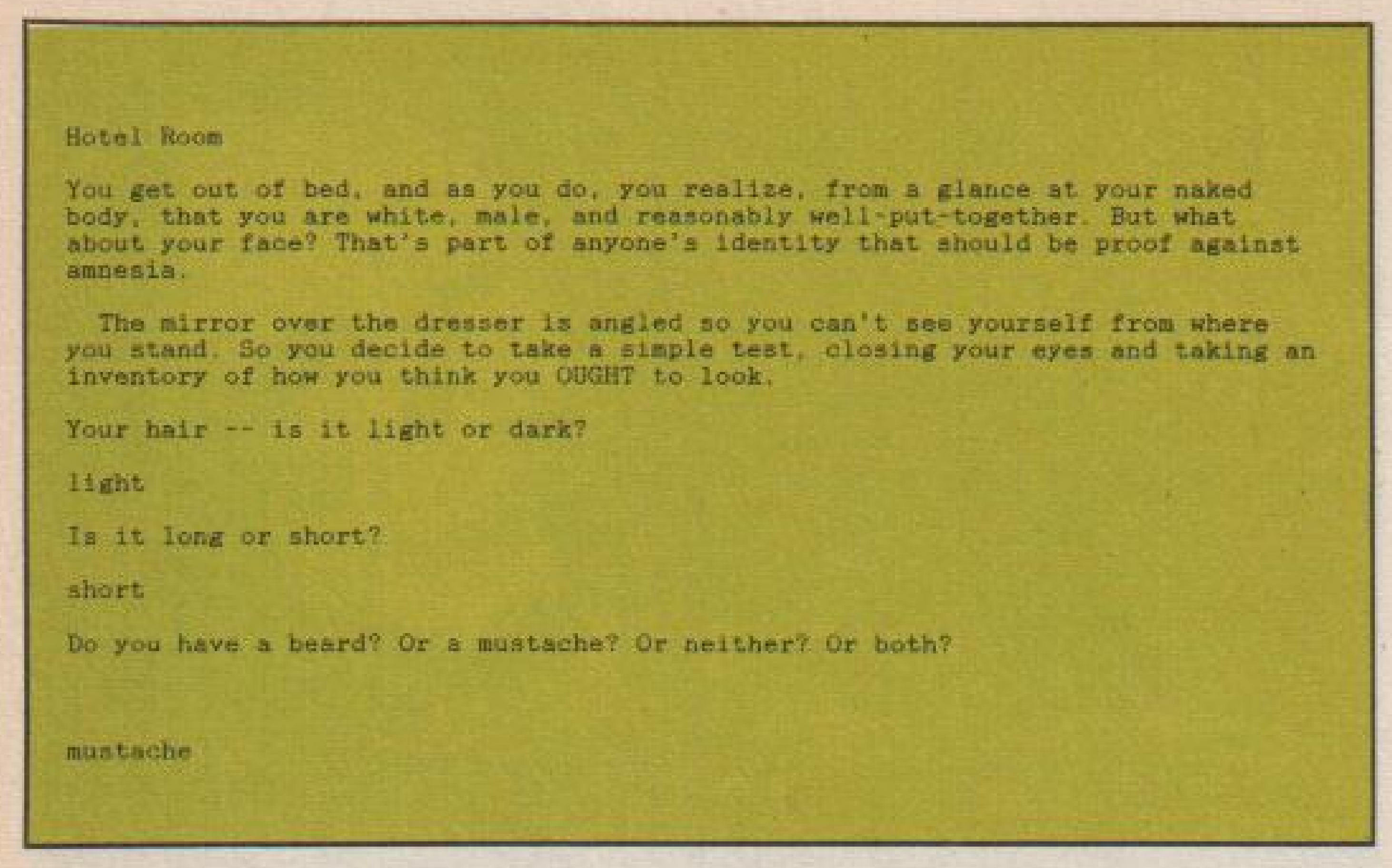
Die Puzzles sind alle sehr logisch; da im Spiel zahlreiche Hinweise versteckt sind, und in der Anleitung auch viele Hilfen gegeben werden, sollte jedermann durch Nachdenken zurecht kommen.

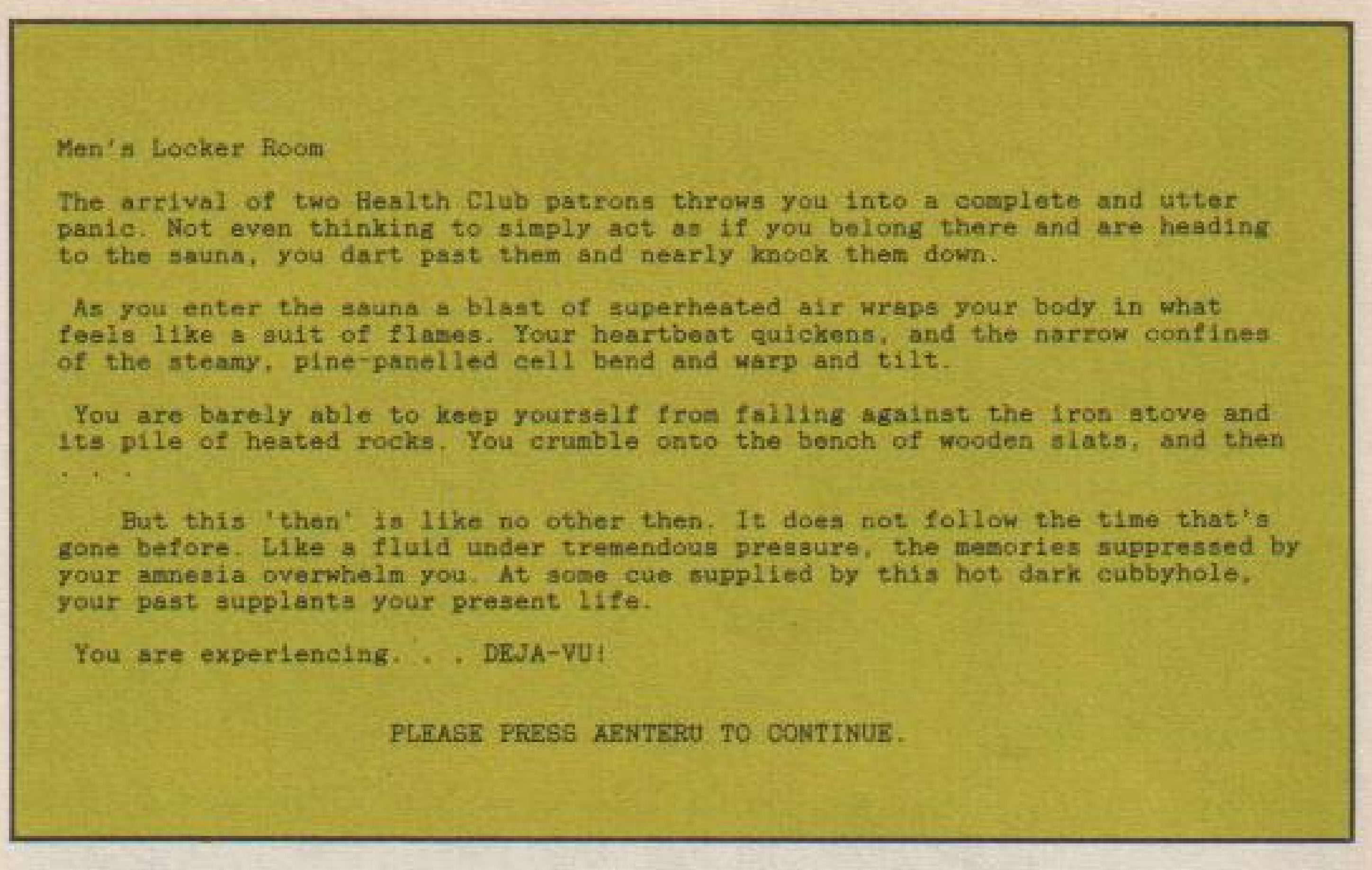
Technisch (sprich Parser, Geschwindigkeit, Bilder) halte ich das Programm für besser als ein Infocom-Adventure. Infocom hat hingegen die Nase vorn, wenn es um interessante Handlung und komplexe, vertrackte Puzzles geht. (bs)



Es muß nicht immer Infocom sein, könnte das Motto der allgemeinen Begeisterung über Guild of Thieves lauten. Bei »The Pawn« war ich noch relativ skeptisch, aber mit Guild of Thieves haben Anita Sinclair und ihre Kollegen bewiesen, daß sie Meister dieses sehr schwierigen Faches sind. Das Programm besitzt alles, was ich von einem Spitzen-Adventure erwarte: gute, stimmungsvolle Texte, anspruchsvolle Rätsel und einen gehörigen Schuß Humor. Hier ist das Magnetic-Scrolls-Team Infocom zweifellos ebenbürtig.

Was mich aber begeistert hat, waren die Bilder, die teilweise wie Fotos aussehen. Infocom hin – Infocom her, die Bilder machen ein Adventure ansehnlicher. Zum Parser möchte ich eines sagen: Ich traue mir nicht mehr zu, zu beurteilen, welcher Parser der bessere ist. Der eine mag noch einige Feinheiten mehr verstehen als der andere, aber für das eigentliche Spiel nutzt mir das gar nichts. Der absolute Englisch-Profi wird sich wohl freuen, wenn der Parser die Eingabe auch im Präkonsens-Imperativ versteht oder wenn er sein »east« auch in Hexametern eintippen kann, doch mal ehrlich: Wer braucht das? (gn)





Amnesia

Normalerweise übernehmen Sie in einem Adventure die Rolle eines ausgebufften Helden. Hier wissen Sie nicht einmal, wer Sie sind.

GRAFIK	0 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	80 ★

MS-DOS (Apple II, C64)
Electronic Arts
zirka 90 Mark (Diskette)

Guten Morgen! Gerade sind Sie erwacht. Sie haben wunderbar geschlafen und räkeln sich noch ein wenig in den Kissen. Als Sie frohgemut aus den Federn springen, finden Sie sich in einem Zimmer im 15. Stock eines Hotels wieder.

An sich wäre das nichts, weshalb man sich Sorgen machen müsste. Aber leider haben Sie keinen blassen Dunst, wie Sie hierhergekommen oder warum Sie hier sind. Sie wissen leider nicht einmal, wer Sie sind. Tja – ein typischer Fall von totalem Gedächtnisverlust; zu Englisch: »Amnesia«.

Sie schauen sich verdutzt um und sehen nur wenige Gegenstände: ein Bettlaken, einen PC und die obligatorische Hotelbibel. Leider finden Sie keine Kleider, ohne die Sie ja schlecht auf die Straße gehen können. Oder zumindest nur für sehr, sehr kurze Zeit.

Aber Sie werden sich schon zu helfen wissen, denn im weiteren Verlauf der Geschichte haben Sie noch mit ganz anderen Problemen zu kämpfen. Vom Liftboy bis zur Empfangsdame scheint Sie im Hotel jeder zu kennen. Sogar namentlich. Aber ist das auch wirklich Ihr Name?

Ein weiteres Problem: Da taucht ein seltsamer Mann auf, der Sie unbedingt mit seiner Tochter verheiraten will. Mit allen Mitteln. Auch mit Waffengewalt. Wenn Sie nicht in den bereitgelegten Smoking steigen, schießt er Sie nieder. Und der Staat Texas sucht Sie als angeblichen Massenmörder...

Amnesia ist ein amerikanisches Text-Adventure. Der Parser ist äußerst flott und bearbeitet die Eingaben in einer Zehntelsekunde. Auch der Wortschatz kann sich durchaus sehen lassen: Amnesia versteht 1700 Wörter. Damit lassen sich auch äußerst komplexe und diffizile Dinge wie »Take the rotten sheet, wrap it around the drunken nurse and examine the dustballs under the yellow bed« ausdrücken. Sie können auch mit Personen in Amnesia reden, was Sie auch am besten tun sollten, um Ihrer Identität näherzukommen. Handlung und Texte stammen von keinem geringeren als dem renommierten Science-Fiction-Autor Thomas M. Disch.

Er schrieb unter anderem die Romane »Auf den Schwingen des Gesanges« und »Camp Concentration« (die beim Heyne Verlag erschienen sind). Ein Profi also: Von der Geschichte kann man einiges erwarten.

Es liegen der Packung ein ausführliches Manual und ein Code-Rad bei, ohne die man nach kurzer Zeit aufgeschmissen ist. Außerdem ist noch ein Notizbuch mit einigen Telefonnummern abgedruckt, die Sie während des Spiels brauchen werden. Wer bei Amnesia nicht weiterkommt, findet hier verschlüsselte Tips. (al)



1700 Wörter: eintausendsiebenhundert. Wahnsinn. So einen mächtigen Wortschatz findet man selten bei einem Adventure. Auch der Parser arbeitet zackig schnell und ist intelligent programmiert. Von der technischen Seite her kann man Amnesia nur loben.

Wobei wir schon bei der Geschichte wären. Die Idee ist zwar nicht mehr die jüngste, aber die Story oft derart witzig geschrieben, daß ich laut lachen mußte.

Amnesia hat zwei Haken: Erstens ist es ein amerikanisches Adventure. Wenn Sie einen Aufzug betreten wollen, dann heißt das Ding eben Elevator und nicht Lift. Das ist aber nicht sonderlich schlimm. Der zweite Haken ist der Schwierigkeitsgrad. Ich habe es zwar noch nicht ganz durch, aber die ersten Probleme waren sehr schnell gelöst und bis jetzt ist es nicht sonderlich schwieriger geworden. Amnesia ist fast zu einfach; das hätte man schon etwas kniffliger machen oder im Handbuch auf die Hints verzichten können.

Aber trotz diesen kleinen Einschränkungen ist Amnesia ein Adventure der Spitzenklasse, das mit vollem Recht meine Höchstnote verdient. (al)



Meine Hochachtung! Für das erste Adventure einer neuen Firma (Hier: Cognetics im Vertrieb von Electronic Arts) ist Amnesia sehr gut gelungen. Das sollte man auch erwarten können, denn laut der Copyright-Zeile arbeiteten die Herrschaften seit 1984 an diesem Adventure.

Trotzdem: Perfekt ist Amnesia nicht. Die Handlung ist echte Spitzenklasse, das Spiel hat jedoch so seine Macken. So soll der Parser beispielsweise etwa 1700 Wörter verstehen – das bestreite ich auch gar nicht. Aber er kommt meiner Ansicht nach mit meinen Eingaben weniger gut zurecht, als ein 800-Worte-Infocom-Parser.

Was mich ebenfalls gestört hat: Amnesia ist manchmal zu »Roman-haft«. Es gibt Szenen, in denen man nur sehr wenig tun kann und zusehen muß, was alles mit einem geschieht. Das Programm scheint hier für den Spieler zu entscheiden. Außerdem gibt es nur wenige logische Rätsel; die Probleme sind viel allgemeiner, aber auch weitreichender.

Aber trotzdem: Ich werde ich mich noch mal einige Wochen in das Programm verkriechen, denn uninteressant ist es auf gar keinen Fall. (bs)

Peksoft Peksoft Peksoft

Computersoftware und Zubehör

Müllerstraße 44, D-8000 München 5, Tel. (089) 2609380

Spiele-Bestelliste

Titel	Amiga	Atari ST	Commodore C64/128		MS-DOS	Schneider CPC	
Bitte ankreuzen	D ☐	D ☐	C ☐	D ☐	D ☐	C ☐	D ☐
Action							
☐ Arkanoid		40,-	28,-	40,-	59,-	28,-	40,-
☐ Barbarian	69,-	69,-	28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Challange of Gobots			28,-	40,-			
☐ Goldrunner	69,-	69,-					
☐ Hades Nebula		59,-	28,-	40,-			
☐ Nemesis			28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Plutos		50,-					
☐ Prohibition		59,-	28,-	40,-	59,-	28,-	40,-
☐ Shockway Rider			28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Slap Fight			25,-	35,-			
☐ Star Glider	69,-	69,-	40,-	55,-	69,-		55,-
☐ Wizball			25,-	40,-			
☐ Zynaps			28,-	40,-			
Geschicklichkeit							
☐ Airball		69,-					
☐ Gauntlet		59,-	28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Golden Path		59,-					
☐ Great Escape			28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Greyfall			28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Head over Heels			28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Laurel & Hardy			28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Metro Cross		69,-	28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Oink			28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Rana Rama			28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Road Runner		69,-	28,-	40,-		28,-	40,-
Adventures							
☐ Feary Tale	139,-						
☐ Guild of Thieves	69,-	69,-		59,-	69,-		
☐ Kings Quest III	69,-	69,-			89,-		
☐ Lurking Horror	89,-	69,-		69,-	69,-		
☐ Pawn	69,-	69,-		55,-			55,-
☐ Stationfall	89,-	69,-		69,-	89,-		
☐ Tass Times	69,-	69,-		55,-	69,-		
☐ Three Musketeers			28,-	40,-			
☐ Uninvited	89,-						
Simulation							
☐ Flight Simulator II	129,-	129,-		129,-	129,-		
☐ Leaderboard Golf	69,-	69,-	28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Revs +			28,-	40,-			
☐ Sub Battle		69,-			69,-		
☐ World Tour Golf					59,-		
Rest der Welt							
☐ Balance of Power	89,-	89,-			89,-		
☐ Killed until Dead			28,-	40,-			
☐ Last Ninja			28,-	40,-			
☐ Pirates			40,-	55,-			
☐ Roadwar 2000	69,-	69,-			69,-		
☐ Spy vs Spy III			28,-	40,-		28,-	40,-
☐ Stifflip & Co.			28,-	40,-			

Seite kopieren oder ausschneiden und einsenden, Absender nicht vergessen!

Besuchen Sie unseren Softwareladen in der Müllerstraße 44, 8000 München 5, Nähe Sendlinger Tor.

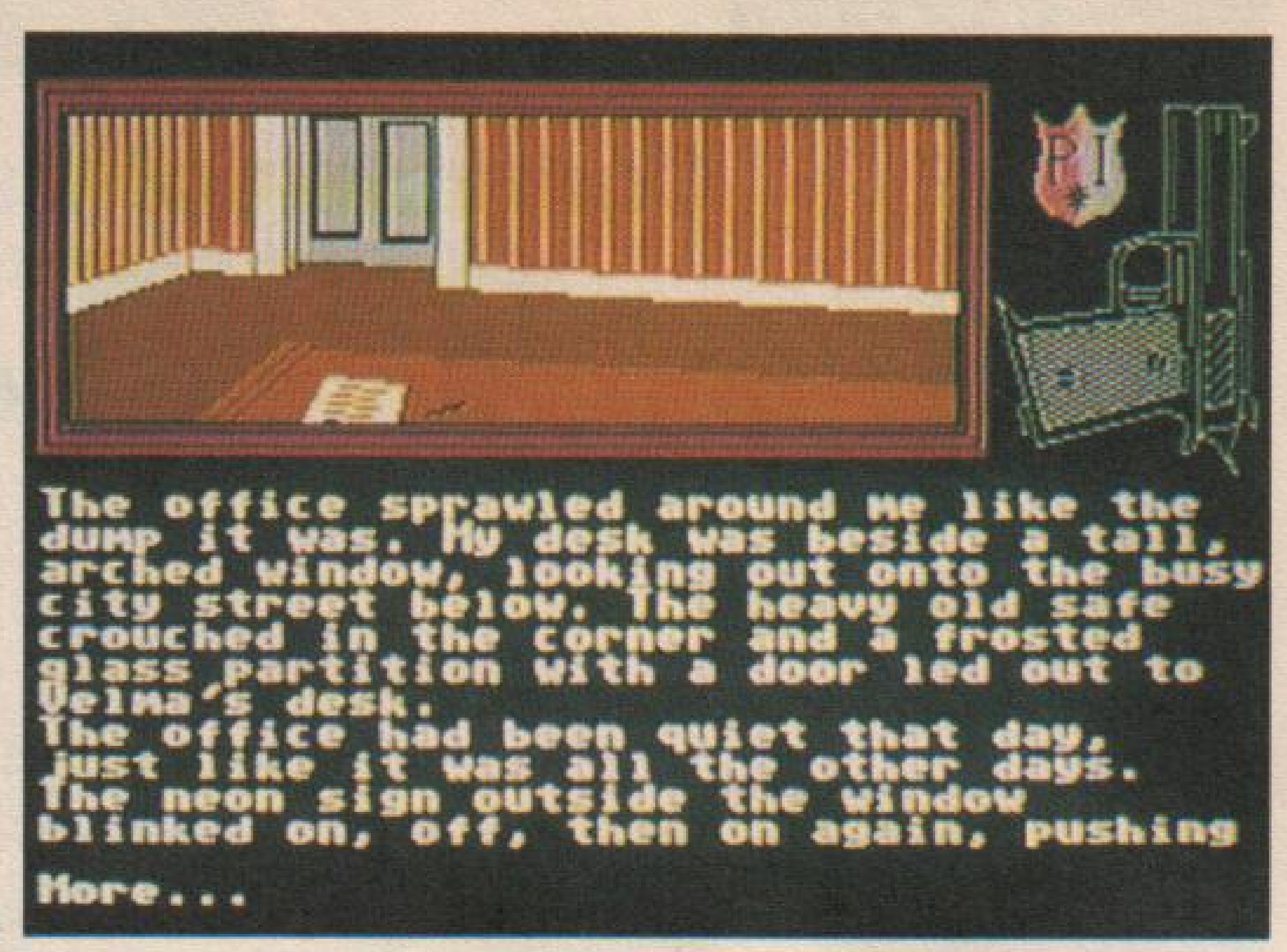
Absender: ______________________________

Neueste Softwareangebote bitte telefonisch erfragen!

Versand per NN + DM 5.- oder Vorkasse + DM 3,-, ab DM 250,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei
Ausland nur gegen Vorkasse + DM 10,-

Peksoft Peksoft Peksoft





The Big Sleaze

GRAFIK	62 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	64 ★	

C 64
Delta 4 / CRL
39 Mark (Kassette)

Für Detektiv Sam Spillade ist nichts zu schäbig. Er übernimmt einfach jeden Fall.

New York City, 1930. Sam Spillade, der stadtbekannte Schnüffler, sitzt in seinem etwas heruntergekommenen Büro, sinniert vor sich hin und pafft seine vorletzte Zigarette. Da erscheint eine kurvenreiche Silhouette vor der Glastür. Sie entpuppt sich bei näherer Betrachtung als potentielle Klientin. Die (natürlich wunderhübsche) Lady hat ein ernstes Problem. Sie ist erst seit kurzem in New York, und ihr Vater ist seit einiger Zeit hier verschollen. Das ist der erste Auftrag für den ultracoolen Detektiv, dessen Rolle Sie in diesem Adventure übernehmen.

Einige Minuten später kommt ein Hund (!) auf Sie zu, läßt einen Notizzettel, einen Scheck und den Fetzen einer Fotografie vor Ihre Füße fallen. Dann bellt er noch einmal zum Abschied, dreht sich um und entfernt sich schwanzwedelnd. Spätestens hier sollten Sie bemerkt haben, daß Ihnen ein recht kniffliger Fall bevorsteht. Zu allem Überfluß haben die Nachbarskinder schon wieder eine Bombe in Ihren Wagen gelegt, Ihr Bankkonto bedarf dringend einer Finanzspritze, und Ihre Sekretärin Velma ist heute auch nicht sonderlich gut auf Sie zu sprechen. Schöne Aussichten für einen Detektiv...

Das Adventure wimmelt nur so von Anspielungen auf Krimis. Schon der Titel ist einem berühmten Fall des Detektivs Philip Marlowe entliehen: »The big Sleep«. Im Spielverlauf kommen mehr solcher witzigen Kleinigkeiten vor. Sam Spillade verhält sich auch während des ganzen Adventures derart übercool, daß es sogar einem hartgesottenen Burschen zuviel wird.

Big Sleaze besteht aus drei Teilen. Es wird nur nachgeladen, wenn Sie sich entschließen, den Stadtteil New York City zu wechseln. Der Parser versteht viele wichtige Adventuregrundbegriffe mit einigen Ausnahmen: Er kann beispielsweise nichts mit dem Wort »it« anfangen.

Damit die Atmosphäre auch richtig untermalt wird, gibt es von Zeit zu Zeit eine Grafik. Stilecht zeigt man am rechten Rand eine Pistole und eine Detektiv-Plakette.

Auf der Diskette wird quasi noch als Zugabe ein kleines Programm mit dem Namen »Sceptical 3« mitgeliefert. Zuviel soll von dieser Beigabe hier nicht verraten werden. Auf jeden Fall muß man sich dort die Seite 123 ansehen. Hier findet man die zehn »besten« Anwendungen für einen ZX 81 (Frisbee, Aschenbecher etc.) (al)



Geht so

Ich liebe das Krimi-Flair der kühlen Drinks und heißen Frauen. Leider gibt es sehr wenig gute Adventure-Krimis aus diesem Genre. Für mich war beispielsweise »Borrowed Time« ein absolutes Muß. Wenn man The Big Sleaze von der Story her damit vergleicht, schneidet es allerdings schlechter ab. Trotzdem kommen einige Gags und das völlig abstruse Krimi-Flair recht gut rüber.

Der Parser arbeitet für ein Kassetten-Adventure, bei dem nicht andauernd nachgeladen wird, recht gut. Auch der Wortschatz ist nicht allzu begrenzt. Man kann sogar mit Personen reden. Es gibt aber kleine Mängel: Der Parser versteht keine komplexeren Sätze. Die Kommunikation ist also etwas simpel. Aber man hat ja schon Schlimmeres gesehen.

Meiner Meinung nach ist Big Sleaze ein durchschnittliches Adventure mit vielen witzigen Ideen. Schwierigkeiten hatte ich nur mit den teilweise etwas unlogischen Problemen. Wer aber gerne rumpuzzelt, wird voll auf seine Kosten kommen. Die technische Ausführung ist auch gut geworden, aber zu einem fröhlicheren Gesicht reicht's trotz der Beigabe nicht. (al)



Geht so

Das englische Programmierer-Team von Delta 4 gehört zu den wenigen, die es fertigbringen, wirklich witzige Adventures zu schreiben. Es ist nämlich ganz schön schwer, wirklich komisch zu sein. Dummerweise basiert viel vom Delta-4-Humor auf der englischen Sprache und der britischen Mentalität.

Zum Glück spielt die Handlung von The Big Sleaze in Amerika, so daß der britische Humor etwas zurückstehen mußte. Die Texte sind eine herrliche Parodie auf die guten alten Bogart-Filme der »Schwarzen Serie«. Irgendwie erinnert mich das Ganze an einen meiner Lieblingsfilme: »Dead men don't wear plaid« (»Tote tragen keine Karos«; übrigens ein sehr empfehlenswerter Streifen!).

Technisch ist Big Sleaze gut gelungen, wenn man sich vor Augen hält, daß alle Daten im Speicher stehen, und nicht nachgeladen wird. Der Parser ist zwar nicht der allerhellste, antwortet aber augenblicklich und versteht alle gängigen Kommandos. The Big Sleaze ist kein Meisterwerk im Sinne eines Infocom-Adventures, aber ein Beispiel dafür, das man auch mit einer Datasette ein unterhaltsames Adventure spielen kann. (bs)





Knight Orc

GRAFIK	63 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	77 ★

Suchen Sie nach einer neuen Adventure-Erfahrung? Wie wäre es dann mit Knight Orc: Hier spielen Sie das Monster!

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C64, Macintosh, MS-DOS, MSX, Joyce, Spectrum, Schneider CPC)
Level 9/Rainbird
49 Mark (Kassette), 69 bis 89 Mark (Diskette)

Es gibt ein Land, in dem Fantasiegestalten Wirklichkeit sind. Hier gibt es edle Ritter, böse Drachen, holde Prinzessinnen, weise Zauberer und natürlich auch ein paar Monster. Dieses Land befindet sich im Gleichgewicht zwischen Gut und Böse, doch seit einiger Zeit tauchen einige seltsame Gestalten auf, Abenteurer genannt, die nichts Besseres zu tun haben, als alle Schätze einzusammeln und die Monster reihenweise zu erschlagen.

Sie spielen einen Bewohner dieser aus den Fugen geratenen Welt – aber weder Ritter, noch Zauberer, Prinzessin oder Drache. Sie sind ein Orc, eines der niedersten und abgefeimtesten Monster, das selbst in dem Adventure-Land verachtet wird. Abenteurer können Orcs am wenigsten ausstehen und machen mit ihnen meist kurzen Prozeß.

Ihr einziger Gedanke ist, in die Welt der Menschen zu fliehen und sich dort für die Greueltaten an den Orcs zu rächen. Dies scheint zunächst auch die Handlung dieses neuen Level-9-Adventures zu sein, das in drei einzelnen Teilen geladen wird, um auch auf Kassette zu passen. Wer allerdings den ersten Teil erfolgreich gelöst hat, wird eine erstaunliche Wende in der Handlung erleben...

Der Parser von »Knight Orc« versteht auch komplizierte Kommandos wie »Go to..« oder »Find..«, wie sie das erste Mal in »Guild of Thieves« zu finden waren. So erspart man sich das Zeichnen einer Karte. Durch weitere Befehle kann man mit etwa 70 verschiedenen Charakteren reden und diesen auch Befehle erteilen. Der ausgeklügelte Wortschatz läßt sogar Kommandos zu, mit denen man veranlassen kann, daß mehrere Personen gleichzeitig eine andere angreifen.

Sie können die anderen Personen aber auch ohne Befehle beeinflussen. Stehlen Sie doch einfach jemandem einen wertvollen Gegenstand und stecken Sie ihn einer anderen Person zu. Und dann warten Sie, bis die beiden Streit darüber kriegen. Klar, daß sich manches Puzzle nur durch die Zusammenarbeit mit anderen Charakteren lösen läßt. (bs)



Schade um die wirklich tolle Handlung, denn bei Knight Orc wimmelt es nur so von technischen Unzulänglichkeiten. Briliant gelöst wurde die Sache mit den über 70 verschiedenen Personen, die unterschiedliche Verhaltensweisen zeigen und denen man Befehle erteilen kann. Doch hier traten schon die ersten Haken auf. Frage ich eine Person nach einem Gegenstand, dann erhalte ich immer exakt denselben Text, den ich auch mit »Examine Gegenstand« bekommen hätte. Außerdem erschien mir der Parser überqualifiziert. Er versteht zwar die tollsten Kommandos, doch wenn ich ganz einfache, logische Sätze eingebe, muß er recht oft passen. Beispiele sind »Hold the rope«, »Close door« (richtig, das Adventure versteht tatsächlich »Close« nicht!) und »Jump down« (die Spielfigur springt nicht hinunter; sie springt erst in die Luft und versucht nach der Landung, hinunterzugehen).

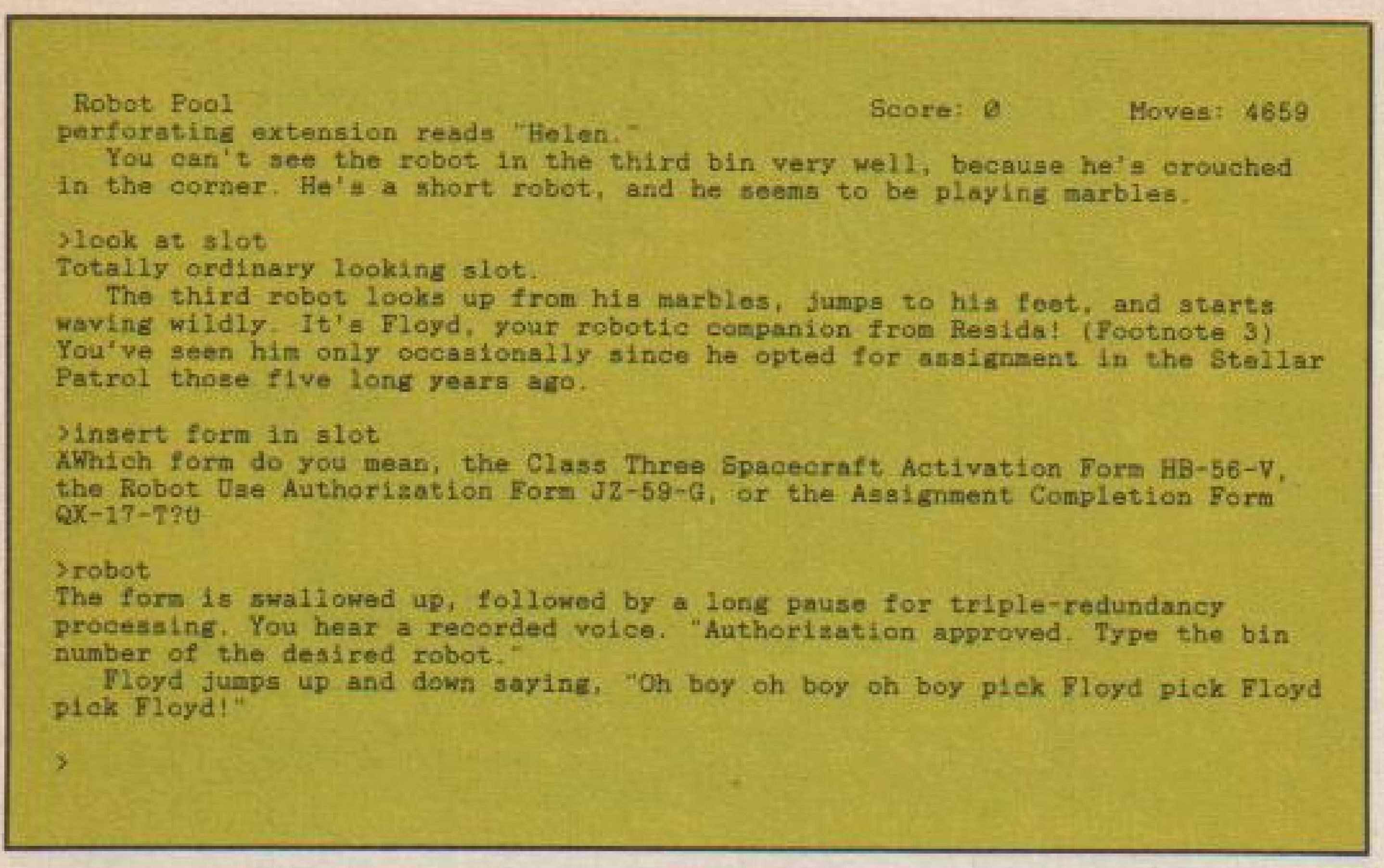
Von den digitalisierten Bildern halte ich auch nicht viel, denn die sehen teilweise sogar recht scheußlich aus. Aber trotzdem: Handlung und Puzzles sind toll, und deswegen bekommt Knight Orc noch eine ordentliche Bewertung von mir. (bs)

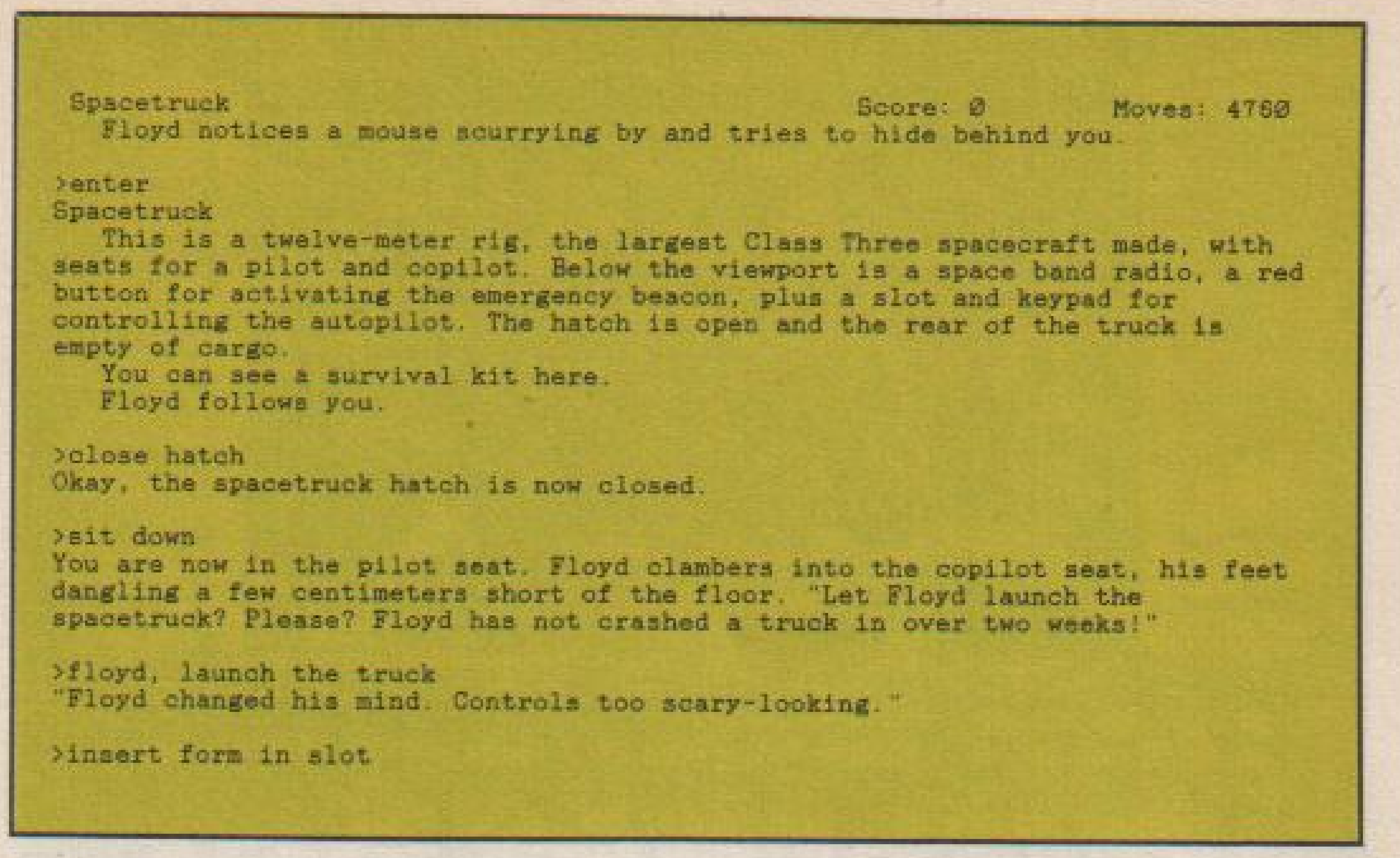


Wow, das ist eine Idee, die wirklich ungewöhnlich ist: Daß man die Rolle eines miesen, häßlichen und übelriechenden Orcs übernimmt, statt wie üblich den tapferen Recken zu mimen, ist Spitzenklasse. Dazu kommt dann auch noch die Multiuser-Adventure-Stimmung. Die Programmierer müssen oft die DFÜ-Adventures MUD und AMP gespielt haben, um sich stilecht zu informieren. Außerdem gibt es neben der stimmungsvollen Geschichte noch die große überraschende Wende im zweiten Teil, von der ich aber noch nichts verraten möchte.

Ich konnte nicht so viele Fehler im Parser-System finden, wie das bei Boris der Fall war. Bei mir schnitt der Parser eigentlich trotz verschiedener Schwächen ganz passabel ab, wenn man sich auch daran gewöhnen muß.

Was sich allerdings als Enttäuschung entpuppte, waren die digitalisierten Bilder. Selten habe ich so häßliche Motive gesehen. Es wäre wohl besser gewesen, die Bilder zu der guten Geschichte malen zu lassen. Da ist der Rahmen ja fast schöner als das Bild. Aber insgesamt ist Knight Orc ein gutes Adventure mit kleinen Fehlern, das man durchaus weiterempfehlen kann. (al)





Stationfall

GRAFIK	0 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	86 ★

MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, Macintosh, Schneider CPC) ★ Infocom 79 bis 89 Mark (Diskette)

Der Papierkrieg stirbt wohl nie aus. Auch im 23. Jahrhundert ist diese Geißel der Menschheit noch durchaus aktiv.

Sie sind kein Unbekannter in dieser Galaxis. Immerhin haben Sie im Vorgängerspiel »Planetfall« den Planeten Residia gerettet, was man auch nicht alle Tage macht. Sie waren sehr stolz, als man Sie zum Leutnant erster Klasse beförderte.

Aber Sie hatten sich alles ein wenig anders vorgestellt. Statt verantwortungsvoller Aufgaben erwartet Sie verantwortungsvoller Leerlauf und verantwortungsvoller galaktischer Papierkram. Schöne Aussichten.

Mit leicht saurer Miene haben Sie heute den Auftrag zur Abholung eines Formulars für den Antrag eines Formularordners von Ihrem Chef entgegengenommen. Jetzt stehen Sie auf der »Duffy«, einem Raumpatrouillen-Kreuzer der Raumflotte mit drei Formularen in der Hand. Alles sieht nach einem langweiligen Routinetag aus. Sie müssen jetzt nur noch einen Roboter holen und die Fähre zur Station fliegen. Reine Routine.

Was Sie nicht ahnen können: Es kommt ein verantwortungsvollerer Job auf Sie zu, als Sie sich je haben träumen lassen. Alles in allem sieht es so aus, als läge das Schicksal der gesamten Galaxis in Ihren Händen. Und in den Roboterarmen Ihres untrennbaren Freundes und Gefährten Floyd. Peinlich ist nur, daß Floyd nicht der allerhellste ist.

In »Stationfall« haben Sie Chancen, sich noch weitere Streifen dazuzuverdienen: In der Raumstation sind alle menschlichen Wesen und einige wichtige Dinge verschwunden.

Auch verhalten sich einige Roboter auf der Station nicht so, wie es sich für einen Roboter gehört. Türen öffnen sich schleppend und schließen sich rasend schnell, als ob sie Sie zermalmen wollten. Floyd wird mit der Zeit recht pampig und sogar ein wenig unverschämt zu Ihnen. Und wenn Sie allzulange warten, werden Sie vom Bibliotheks-Roboter Plato brutal und gnadenlos exekutiert. Alles deutet darauf hin, daß eine seltsame Pyramide die Ursache ist. Sie sollten sich besser sputen, wenn Sie nicht ein Opfer der Technik werden wollen.

Mit diesem stimmungsvollen Szenario beginnt das neueste Textadventure von Infocom. Geschrieben hat es Steve Meretzky, der in der Softwareszene kein Unbekannter ist. Wer schon einmal über dem Babelfischproblem gebrütet hat, dürfte durch den Co-Autoren von »Hitchhiker's Guide« und anderen Klasse-Adventures schon um lange und auch leidvolle Erfahrungen bereichert worden sein.

Damit die Stimmung auch so richtig rüberkommt, hat man sich bei den Beilagen wieder überschlagen: Die gesamten Blaupausen der Raumstation, drei wichtige Formulare und ein cooler Aufnäher liegen der Packung bei. (al)



Gut, gut. Ich gebe es ja zu: Ich bin ein unverbesserlicher Infocom-Fan. Aber wie man bei diesen einmaligen Adventures nicht ins Schwärmen geraten kann, ist mir unverständlich. Einmalige Geschichten, ein guter Parser, immer neue Szenen und logische Rätsel.

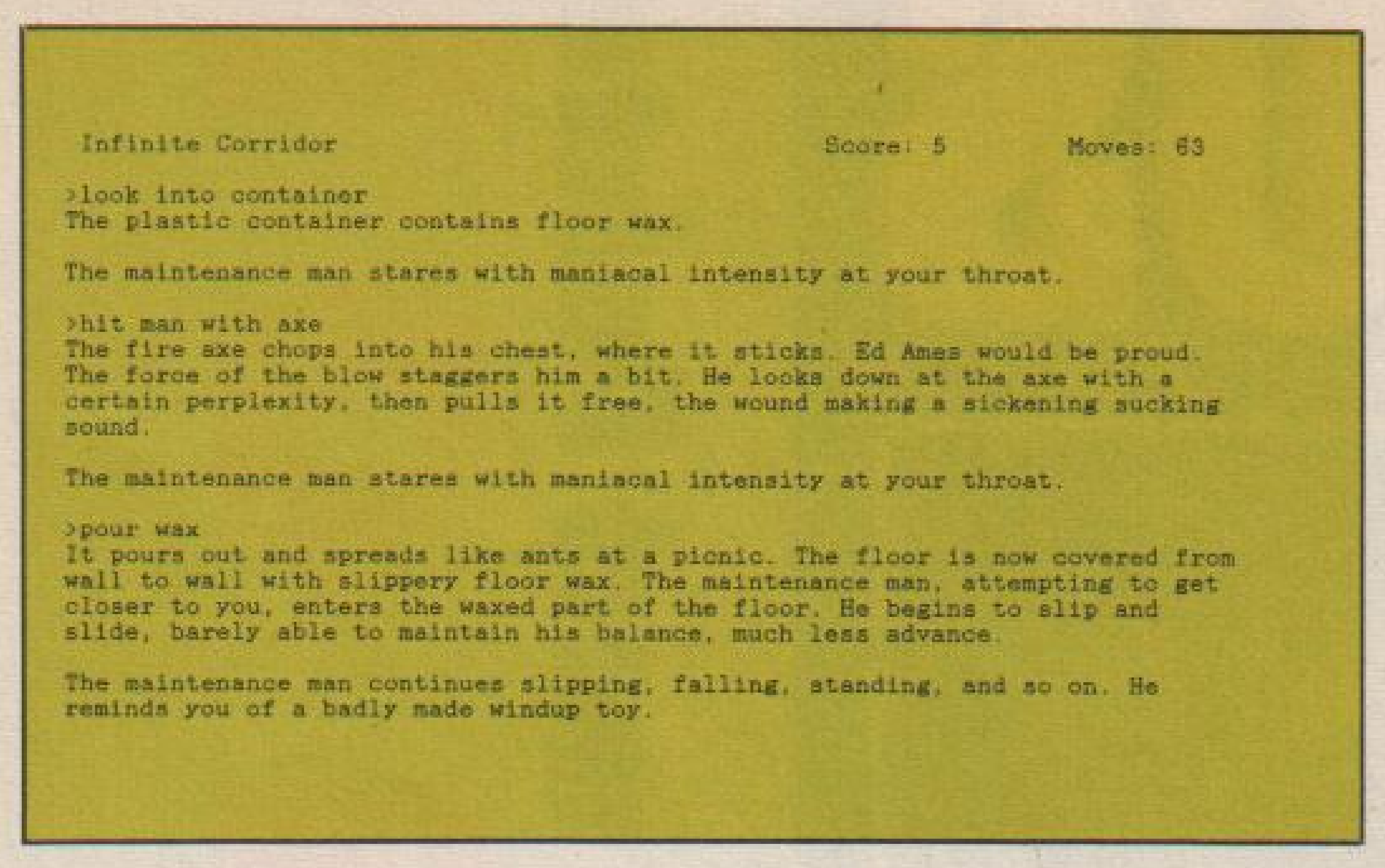
Stationfall liegt sogar noch über dem üblichen Infocom-Durchschnitt. Meretzkys Adventures sind meistens ein wenig konfus. Hier hat sich aber einiges geändert: Die Story bleibt geradlinig und nicht zu versponnen, ohne daß der typische Meretzky-Humor verschüttet geht. Und Humor hat Meretzky zur Genüge. Mit Floyd, dem wohl kindlichsten Elektronikhaufen seit der Erfindung des IC, ist ihm schon beim Vorgänger »Planetfall« ein Geniestreich gelungen. Floyd ist der infantilste und versponnenste Android, den es je auf einem Computer gegeben hat. Man muß ihn einfach mögen, auch wenn er oft genug nervt.

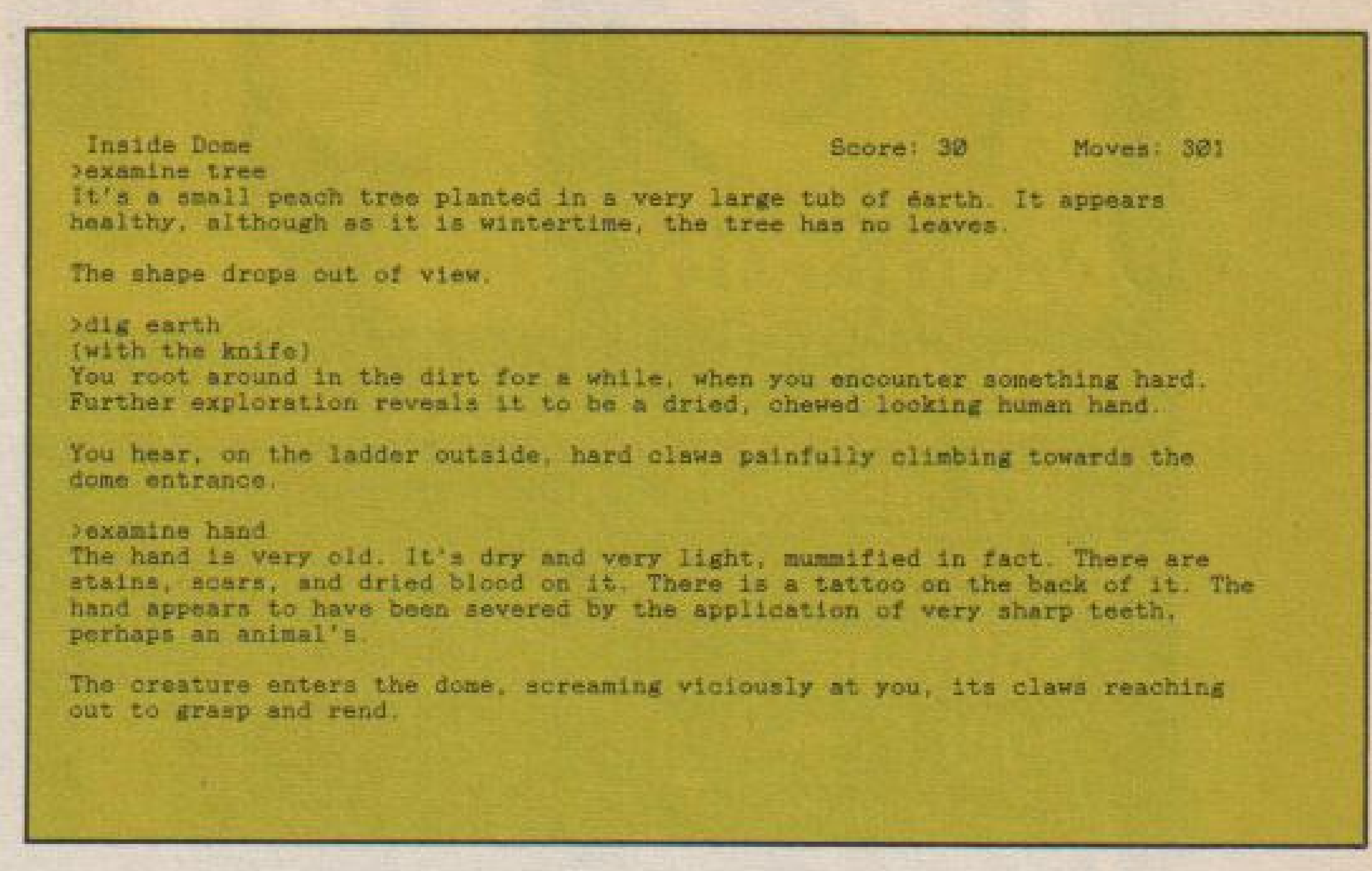
Über solche Selbstverständlichkeiten wie den Spitzen-Parser brauchen wir uns gar nicht erst zu unterhalten. Ich finde, der Vokabular-Umfang von 1000 Wörtern spricht für sich. Also, möglichst schnell besorgen. (al)



»SAVE GAME« – »Floyd's eyes light up. "Oh boy! Are we gonna try something dangerous now?"«. Das ist der wohl ultimative Adventure-Gag: Die vom Computer gelenkte Person (hier der Roboter Floyd) reagiert höchst originell auf den Befehl, den Spielstand zu speichern.

Aber dieser Gag ist nicht der einzige, den Stationfall zu bieten hat. Eigentlich wimmelt Stationfall von solch kleinen Gags und Anspielungen, ohne eine recht seriöse Rahmenhandlung zu vergessen. Denn es geht hier um eine ernste Sache, die Science-Fiction-Fans das Herz höher schlagen läßt: Ein fremdes Raumschiff, verrückt spielende Technik und eine verlassene Raumstation. Diese Story würde auch einen tollen Roman abgeben. Technisch läßt sich Stationfall mit einem Wort charakterisieren: Infocom. Keine großen Neuheiten (außer den schon aus »Hitchhiker's Guide« bekannten Fußnoten), reiner Textbildschirm (Grafik? Wofür?) und superguter Parser. Allerdings vermisse ich ein wenig Bedienungskomfort. Trotzdem: Infocom-Fans werden bei Stationfall keinesfalls enttäuscht sein. Wer noch nicht zur Fan-Gemeinde gehört, für den gilt: Zugreifen! (bs)





The Lurking Horror

War da eben nicht ein Schatten am Fenster? Oder hat dieses Grusel-Adventure Ihre Nerven schon so stark zum Zittern gebracht?

GRAFIK	0 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	88 ★

MS-DOS (Atari XL/XE/ST, Amiga, Apple II, C64, Macintosh, Schneider CPC)
Infocom ★ 79 bis 89 Mark (Diskette)

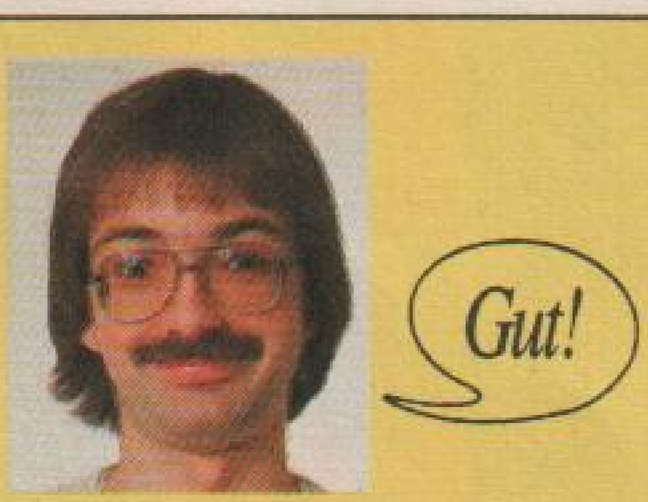
The Lurking Horror« (Der lauernde Horror) ist ein Grusel-Abenteuer mit so ziemlich allen modernen Schreckensgestalten, die man sich wünschen kann. Die Story: Sie sind Student an der G.U.E. Tech-Universität und haben eine lange Nacht vor sich. Bis morgen müssen Sie nämlich eine zwanzigseitige Arbeit vorlegen, von der bislang lediglich die Überschrift fertig ist. Also kehren Sie am Abend in das Uni-Gebäude zurück, um die Arbeit über Nacht zu schreiben. Doch diese Nacht birgt so manche Überraschung. Da wäre zum Beispiel der Schneesturm, der mittlerweile aufgekommen ist und ein Verlassen des Gebäudes nahezu unmöglich macht.

Beim fahlen Neonlicht ist die (fast) menschenleere Universität ein etwas beklemmender Ort. In einem Anfall von Abenteuerlust durchstreifen Sie den alten Keller, in dem sich anscheinend seit Jahren niemand mehr aufgehalten hat. Doch damit nicht genug: Es gibt Zugänge zu noch tiefer gelegenen Gängen und Räumen... Wollen Sie sich das wirklich ansehen?

Das Grauen lauert nicht nur im modrigen Keller, sondern auch in einem langen Gang. Ein Mann sitzt in einer Maschine, mit der er den Fußboden wachst. Das wäre nicht weiter unheimlich, aber schließlich ist es drei Uhr morgens, und der Mann starrt Sie unheimlich an – fast wie ein Zombie. Merkwürdig, daß der Kerl nie mit den Augen blinzelt. Und dann ist da noch der Gang mit den zutraulichen, bissigen Ratten. Oder der Altar, an dem sich eine Luke befindet, die einen Tunnel verdeckt.

Zum Gruseln gibt es jedenfalls eine ganze Menge und an logischen Rätseln mangelt es bei diesem Spiel auch nicht. Zumindest zu Beginn sind sie recht einfach und man stolpert förmlich über die Lösungen, wenn man sich überall gut umsieht und ein wenig nachdenkt. Obwohl es gegen Ende schwieriger wird, ist The Lurking Horror eines der Infocom-Adventures, das nicht nur Experten bewältigen können – solide englische Sprachkenntnisse und das obligatorische Wörterbuch vorausgesetzt.

Unter den Packungsbeilagen befinden sich eine Studenten-Ausweiskarte, eine Broschüre über die Universität und eine kleine Überraschung in Form eines »echten« Monsters, das für so manchen Schreck sorgt. (hl)



Programm-Autor Dave Lebling hat kaum ein Klischee der Horror-Literatur ausgelassen: Da gibt es die unheimliche geflügelte Kreatur mit den roten Augen, den verrückten Professor, magische Gegenstände, einen Zombie, bissige Ratten und natürlich ein Ober-Monster, das Sie zum Schluß dieses spannenden Grusel-Abenteuers erwartet. Die Atmosphäre wird abgerundet durch die guten Beschreibungen der vom fahlen Neonlicht beleuchteten Gänge und Räume.

Hier stimmt nicht nur die Handlung, die logischen Rätsel sind auch von allererster Güte. Dabei ist das Spiel nicht mal allzu schwierig und Einsteigern sehr zu empfehlen.

Zwei Kritikpunkte von meiner Seite: Gegen Ende hätte ruhig noch mal ein etwas kniffligeres Puzzle kommen können. Und der Schluß ist schon etwas enttäuschend: Da löst man das Adventure, und es erscheint nicht einmal eine Gratulation auf dem Bildschirm. Von diesen Kleinigkeiten abgesehen ist The Lurking Horror ein echtes Top-Adventure mit sehr spannender Handlung und einem hervorragenden Parser – typisch Infocom. (hl)



Ich bin in der glücklichen Lage, The Lurking Horror schon gelöst zu haben. Das macht es mir natürlich besonders einfach, das Programm zu bewerten. Leider ist das nicht bei allen Tests von Adventures so, denn meist fehlt uns Redakteuren die Zeit, das Adventure ganz durchzuspielen und danach erst den Test zu schreiben.

An den Rätseln von The Lurking Horror gefällt mir, daß trotz der Horror-Fantasy-Handlung jedes Problem streng logisch gelöst wird. Es gibt hier kein wildes Rumhantieren mit Zaubersprüchen, das mir bei Fantasy-Adventures immer mißfällt. Die Handlung ist immerhin so gruselig, daß ich mich beim Spielen sicherheitshalber ab und zu umgucke, ob nicht doch irgendwo ein Monster in meinem Zimmer aufgetaucht ist. Außerdem lasse ich jetzt immer alle Lichter in meiner Wohnung an...

Obwohl ich anfügen sollte, daß Infocom mal etwas frischen Wind in die Adventure-Szene blasen sollte. Im Augenblick brillieren Infocom-Adventures durch Handlung und Puzzles, nicht aber durch technische Perfektion. Da hat Magnetic Scrolls (»Guild of Thieves«) zur Zeit die Nase vorn. (bs)



Entdecken Sie mit PC Magazin PLUS völlig neue Perspektiven einer bislang ausschließlich business-orientierten Computerwelt – der Welt der IBM-PCs und Kompatiblen.
Ihr Personal Computer kann viel mehr: Erleben Sie die wunderbare Welt der Grafik, das Abenteuer spannender Spiele, die Faszination des Programmierens. Machen Sie Ihren PC außerdem zum unschlagbaren Instrument Ihrer beruflichen Zukunft: Know-how, Wissenserweiterung und engagierte Weiterbildung.
Unser Kennenlern-Angebot bietet Ihnen ein kostenloses Probeexemplar.

Kennenlern-Angebot

mit einem kostenlosen Probeexemplar PC-Magazin-Plus

Ja, ich interessiere mich für PC-Magazin-Plus und möchte ein kostenloses Probeexemplar dieser Zeitschrift. Wenn ich PC-Magazin-Plus weiterlesen will, brauche ich nichts zu tun, ich bekomme dann PC-Magazin-Plus regelmäßig per Post zum günstigen Jahrespreis von 84,— DM (für 12 Ausgaben, Auslandspreise und Studentenabo siehe Impressum).

Geld-zurück-Garantie:

Ich kann das Abonnement jederzeit kündigen, es gibt keine Kündigungsfrist. Zuviel bezahlte Beträge erhalte ich zurück.

Name ____________ Vorname ____________

Straße ____________ PLZ/Wohnort ____________

Telefon ____________ Datum, 1. Unterschrift ____________

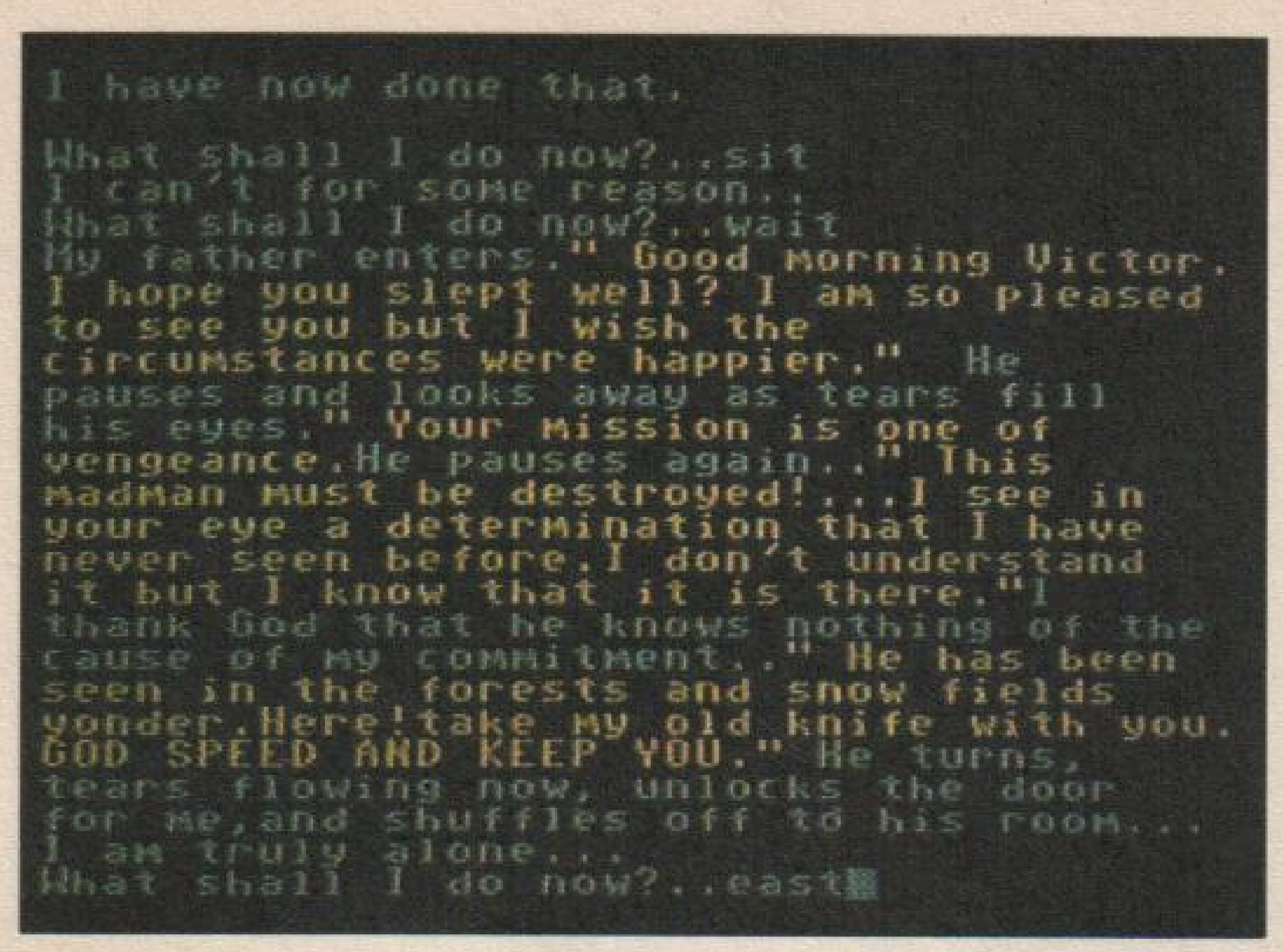
Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an obige Adresse. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift ____________

HCS21

Ihr PC hat mehr zu bieten als Zahlen und Fakten:

FASZINATION





Frankenstein

Doc Frankensteins grauenhafte Taten können Sie jetzt auch auf Ihrem Computer nachspielen. Ein paar Leichenteile gefällig?

GRAFIK	33 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	8 ★	

C 64
CRL
39 Mark (Kassette)

Doktor Frankenstein ist verzweifelt. Vier Jahre war es um sein selbstgebasteltes Monster still gewesen. Hier und da wurde zwar noch im Dorf an den Biertischen über die unheimlichen alten Zeiten getuschelt, aber im großen und ganzen war alles vergessen. Doch erst heute hat das Monster wieder erbarmungslos zugeschlagen. Die eigenhändig erschaffene Kreatur hat ein Opfer gefunden: Frankensteins blutjunge, wunderschöne Schwester ist tot.

Das Monster wurde von Zeit zu Zeit wieder gesichtet, aber keiner der hiesigen Dorfbewohner hatte sonderliche Lust, ein Schwätzchen mit ihm zu halten. Verständlich. Jetzt sitzt Frankenstein auf dem Schweizer Gutshof seines Vaters und nimmt sich das Versprechen ab, seine Kreatur zu jagen und zur Stecke zu bringen. Nur mit wenigen Dingen bewaffnet macht er sich auf, um ein für allemal Ruhe in das friedliche Städtchen zu bringen. Doch schon im Haus seines Vaters stößt er auf die ersten Probleme, die gelöst werden müssen.

»Frankenstein« gibt es nur auf Kassette und es besteht aus drei Teilen. Im ersten Teil zieht man los, um die Stelle zu erreichen, an der das Monster das letzte Mal gesehen wurde. Im zweiten trifft man einen Eremiten, der wichtige Tips gibt. Danach begibt man sich sinnvollerweise in die Stadt und deckt sich erst einmal mit verschiedenen Waffen ein.

Im dritten Teil schlüpft man in die Rolle des Monsters und muß schnell lernen, seine Umwelt zu begreifen, um zu überleben. In den letzten Teil kommt man nur mit einem Paßwort, das man sich in den ersten beiden Teilen erarbeiten muß. Das Wort hat übrigens etwas mit der griechischen Mythologie, Feuer und einem hungrigen Adler zu tun. Na, schon erraten?

Dieses Adventure hat absolut nichts mit den unzähligen gleichnamigen Schwarzweiß-Schinken gemeinsam. Figuren wie der Einsiedler kommen zwar vor, haben jedoch völlig andere Aufgaben.

Das Titelbild zeigt ein stilecht aufgebuddeltes Grab in einem Friedhof. Vereinzelt gibt es auch einige Bilder zu sehen, aber normalerweise bleibt der Screen dem Text vorbehalten. Autor Rod Pike, der schon mit »Dracula« zweifelhaften Ruhm erlangte, hat auch diesmal sein Spiel in England indizieren lassen. Frankenstein ist dort erst für Spieler ab 15 Jahren freigegeben. Das sieht schon sehr nach einem Werbegag aus... (al)



Autor Rod Pike versucht krampfhaft, mit allen Stilmitteln Gruseleffekte zu erzeugen, was ihm sprachlich einfach nicht gelingt. Horror kommt aber nicht durch die Geschichte auf, sondern erst durch den geringen Wortschatz. Was der enthält, läßt einem Schauer den Rücken hinunterrieseln. Der Parser ist zudem so langsam, daß man schon etwas Moder ansetzt, bis die Antwort auf dem Schirm erscheint.

Leichenblaß bin ich auch durch die Lösungen zu den Problemen des Adventures geworden. Wissen Sie, wie Sie am besten eine Türe öffnen? Nicht etwa, indem Sie Ihren Schlüssel in das Schlüsselloch stecken und einmal rumdrehen. Nein, so einfach und logisch geht es bei Frankenstein nicht zu. Sie müssen sich in einen Stuhl setzen und kurz warten. Dann kommt Ihr Vater und sperrt Ihnen die Türe auf! (Infocom-Fans jaulen erschüttert auf).

Wenigstens sind die spärlichen Bilder gut gemacht, wenn auch teilweise unnötig brutal. Tut mir den Gefallen und buddelt das Monster samt Professor wieder unter die Erde, damit ich wieder in Ruhe ein anständiges Spiel laden kann. (al)

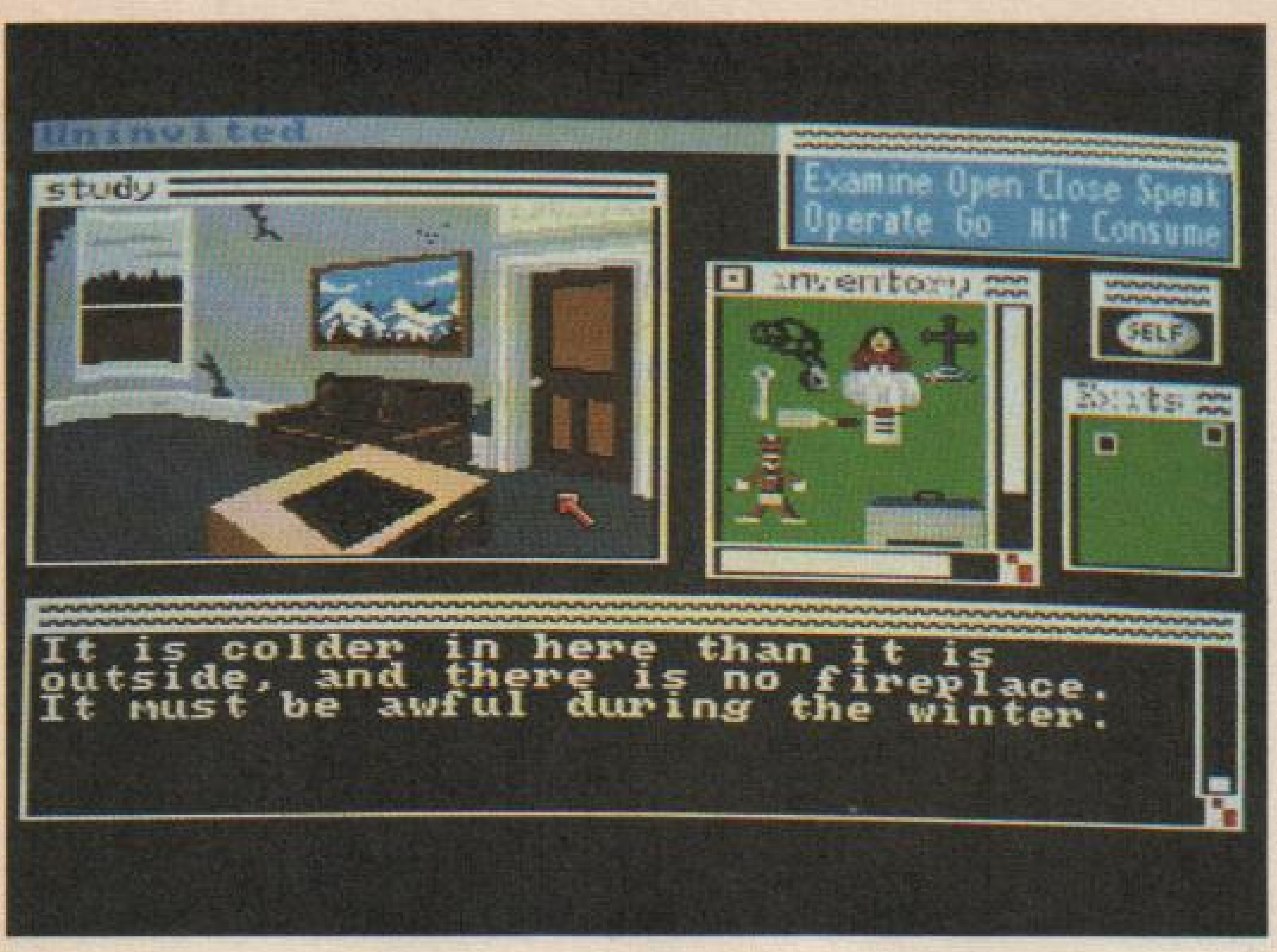


Das ist kein Adventure, sondern schlichtweg eine Zumutung. Bei Frankenstein wurde eine Handvoll Puzzles der schlimmsten Art auf technisch scheußliche Weise zusammengestückelt. Der Geschwindigkeit nach sind die drei Programmteile in purem Basic geschrieben. Für eine Antwort hat der Parser schon mal 25 Sekunden gebraucht (ich hab's gestoppt), unter 10 Sekunden bekommt man eigentlich nie eine Antwort.

Die Ladebilder der einzelnen Teile sind ganz gut, die Bilder im Adventure reizen hingegen nur zum Lachen: Digitalisiertes Pixelgewirr mit Ketchup flößt mir zumindest keine Angst ein.

Die Rätsel sind eine wahre Frechheit. Das Programm verschweigt die wichtigsten Informationen (beispielsweise die Lage der Ausgänge in bestimmten Räumen), um so die Puzzles schwieriger zu machen. Ich möchte aber nicht ausschließen, daß das an der Unfähigkeit des Programmiers liegt.

Mich hat es beim Spielen echt gegruselt – aber nicht wegen der beängstigenden Handlung, sondern wegen der rundum dilettantischen Umsetzung. Einer der absoluten Tiefpunkte der Adventure-Geschichte. (bs)





Uninvited

GRAFIK	61 ★
SOUND & MUSIK	70 ★
HAPPY-WERTUNG	82 ★

In einem verlassenen Haus spielen sich merkwürdige Dinge ab. Sie glauben doch nicht etwa an Gespenster?

Amiga (Macintosh)
Icom Simulations / Mindscape
99 Mark (Diskette)

Was könnte schlimmer sein, als einen uneingeladenen Besucher zu haben? Ein uneingeladener Gast in einem Gespensterhaus zu sein! Genau vor dieser Situation stehen Sie bei »Uninvited«.

Sie fuhren nichts Böses ahnend mit Ihrem kleinen Bruder durch die Gegend und bauten einen Unfall, als ein unheimlicher Schatten über die Fahrbahn huschte. Als Sie aus Ihrer Ohnmacht aufwachen, ist es schon sehr dunkel, und ein Gewitter zieht auf. Der Platz neben Ihnen ist leer, und Ihr Bruder ist verschwunden. Vielleicht ist er losgegangen, um Hilfe zu holen, doch ein merkwürdiges Gefühl beschleicht Sie. Das anscheinend verlassene Haus, das ganz in der Nähe steht, der merkwürdige Unfall und das herannahende Gewitter schaffen eine unheimliche Atmosphäre. Ihr durch viele Hitchcock- und Wallace-Filme geschulter Verstand sagt Ihnen, daß hier etwas nicht stimmen kann. Kaum verlassen Sie das Auto, explodiert es. Der Benzingeruch in der Luft hatte wohl doch etwas zu bedeuten.

Ein Blick in den Postkasten des alten Hauses bestätigt, daß sich in ihm allerlei Geister und merkwürdige Gestalten herumtreiben, die wohl auch Ihren Bruder entführt haben. Es mag wohl einige Geschwister geben, die sich in dieser Situation vergnügt die Hände reiben und auf schnellstem Wege in die nächste Stadt begeben würden, aber Sie mögen natürlich Ihren Bruder und machen sich auf die Suche, um ihn zu retten.

Im Haus begegnen Ihnen viele merkwürdige Gestalten, wie zum Beispiel ein wandelndes Skelett, ein Mann, der seinen Kopf unter dem Arm spazieren trägt, oder ein netter Kobold. Zum Glück gibt es Waffen gegen die Biester; zum Beispiel das unvergleichliche Anti-Geist-Spray, das praktischerweise bereits im Haus herumliegt. Ein Geist gibt durch dieses Spray ein zweites Mal den Geist auf und verschwindet.

Die Steuerung des Adventures erfolgt fast völlig über die Maus. Man klickt einfach einen Gegenstand im Bild an und verschiebt ihn in das »Inventory«-Window, oder klickt zweimal auf eine Tür, um sie zu öffnen. Durch Anklicken im Bild kann man auch in die gewünschte Richtung gehen. Die acht wichtigsten Befehle stehen in einem separaten Window und werden ebenfalls mit der Maus angewählt. (gn)

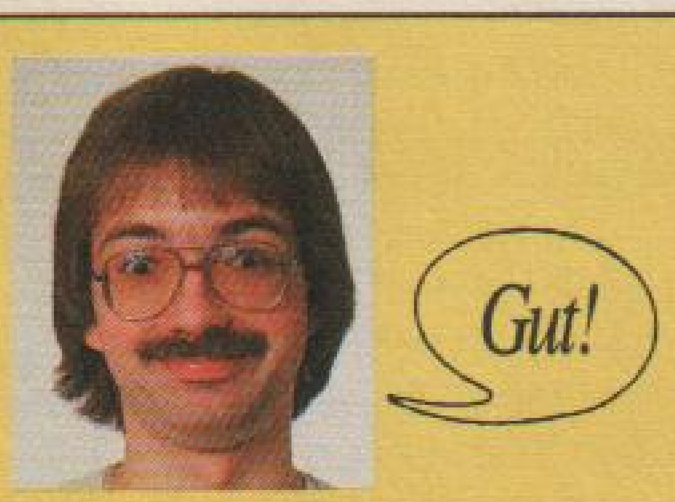


Einige Monate vor »The Lurking Horror« von Infocom erschien Uninvited von Mindscape, das mir sogar besser gefällt als das Infocom-Adventure. Als erstes ist das Adventure durch die trickreiche Maussteuerung sehr leicht zu bedienen. Die Bilder sind nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern ein sehr wichtiger Bestandteil des Spiels. Man muß sich genau umsehen, sonst übersieht man vielleicht ein wichtiges Detail, etwa ein Buch auf dem Schreibtisch.

Zweitens gefallen mir viele der digitalisierten Soundeffekte. Die knarrende Tür und das heranrumpelnde Gewitter unterstützen die Grusel-Atmosphäre. Andere Geräuscheffekte sind leider etwas verunglückt. Als Ergänzung zum Spiel wirken sie aber insgesamt sehr gut.

Am wichtigsten ist natürlich die Handlung, die mich fesseln kann. Das ganze Adventure durchzieht eine gewisse Ironie, die alle Texte und die Rätsel sehr unterhaltsam macht.

Insgesamt ist Uninvited ein Adventure, das ich jedem Amiga- oder Macintosh-Besitzer ans Herz legen möchte. Es lohnt sich, dieses Programm intensiv zu spielen und natürlich auch zu kaufen. (gn)



Uninvited ist das reinste Grusel-Komplettpaket: Von der untoten Lady bis zur Monster-Spinne ist so ziemlich das gesamte Horror-Angebot vertreten. Das Ganze wird mit einigen sehr geschliffenen, englischen Texten serviert, die mitunter wunderbar ironisch sind.

Von der ebenso einfachen wie logischen Steuerung werden nicht nur Einsteiger begeistert sein. Mit der Maus kann man sich durch das ganze Programm spielen. Das gleiche hervorragende System wurde bereits in »Deja Vu« eingesetzt und stammt auch vom gleichen Programmier-Team.

Die Grafiken der Amiga-Version sind allerdings eine kleine Enttäuschung. Sie sind nur mittelmäßig gut gezeichnet und nutzen die Farbpalette des Computers bei weitem nicht aus. Da gefällt mir die Macintosh-Version mit ihren detailreicheren Schwarzweiß-Bildern schon besser.

Das soll den Spaß an diesem faszinierenden Adventure aber nicht schmälern. Die Digi-Sounds und die spannende Handlung entschädigen den Adventure-Fan reichlich. Und die Handlung ist bei diesem Spiel wirklich vom Feinsten. (hl)





Maniac Mansion

GRAFIK	78 ★
SOUND & MUSIK	80 ★
HAPPY-WERTUNG	88 ★

C64 (Apple II)
Lucasfilm / Activision
69 Mark (Diskette)

Auf der Suche nach einer entführten Freundin stoßen drei Teenager auf ein ebenso schreckliches wie komisches Geheimnis.

In einer kleinen, verträumten amerikanischen Stadt verschwinden seit einigen Wochen nach und nach alle jugendlichen Einwohner. Unter den Vermißten ist auch das Mädchen Sandy. Ihr Freund namens Dave hat aber gesehen, wie der verrückte Dr. Fred Sandy in sein Haus geschleppt hat. Nahe bei diesem Haus, von den Bewohnern des Ortes nur »Maniac Mansion« genannt, ging vor zwanzig Jahren ein Meteor nieder. Seitdem hat sich Dr. Fred mit seiner Familie dorthin zurückgezogen und läßt sich kaum in der Öffentlichkeit blicken.

Sandys Freund Dave macht sich nun zusammen mit zwei seiner Freunde zu einer nächtlichen Rettungsaktion auf. Wer weiß, was der verrückte Doktor für Experimente mit Sandy anstellen will?

Zu Beginn des Spiels dürfen Sie sich aussuchen, welche zwei Freunde Dave begleiten sollen. Sechs verschiedene Personen mit unterschiedlichen Eigenschaften stehen Ihnen zur Auswahl.

Maniac Mansion wird komplett mit dem Joystick gespielt. Dank einer intelligenten Benutzeroberfläche sind keinerlei Tastatureingaben erforderlich. Um eine Figur irgendwohin gehen zu lassen, bewegen Sie einfach den Cursor an die entsprechende Stelle und drükken einmal auf den Feuerknopf. Um eine verschlossene Tür zu öffnen, klicken Sie zum Beispiel auf das Wort »Open«, dann auf die Tür.

Ein besonderer Gag sind die »Cut-Scenes«, übersetzt etwa »Filmschnitte«. Ab und zu zeigt Ihnen das Programm, was die anderen Personen, beispielsweise Dr. Fred, gerade machen. Hier sind auch wichtige Lösungshinweise versteckt.

Bis Sie Sandy aus den Klauen des verrückten Doktors befreit haben, müssen Sie eine Vielzahl von logischen Rätseln lösen und ab und zu auch Ihre Geschicklichkeit beweisen. Es wird völlig auf Gewaltanwendung verzichtet (abgesehen von Dr. Freds Experimenten). Dafür gibt es gewaltige Portionen Humor. Wenn das Spiel zu Ende ist, ist der Spaß noch lange nicht vorbei. Die Programmierer sagen jedenfalls, daß es eine große Zahl von Variationen für den Spielverlauf gibt. Demnächst erscheint eine vollständig ins Deutsche übersetzte Version. (bs)



Lucasfilm hat ja mit Spielen wie »Koronis Rift« oder »Labyrinth« schon mehrmals versucht, filmähnliche Handlungen in den Computer zu quetschen. Mit Maniac Mansion ist das hundertprozentig gelungen. Die verrückte Story könnte ich mir gut von Steven Spielberg inszeniert vorstellen.

Das ist Software, die zeigt, was fähige Programmierer können: komplex, benutzerfreundlich und höchst unterhaltsam. Ich amüsiere mich jedenfalls bei jedem Spiel königlich über die gewitzten Dialoge und die liebevolle Grafik. Zur Grafik ist vielleicht zu sagen, daß sie technisch den Commodore nicht ausnutzt (kein Soft-Scrolling, wenige Farben). Die witzigen Zeichnungen trösten darüber locker hinweg. Ein Lob für die vielen Soundeffekte, die fantastisch klingen: Angefangen bei den zirpenden Grillen bis zur Toilettenspülung ist hier eine ganze Geräuschbatterie vertreten.

Man merkt es mir wohl an: Ich bin von Maniac Mansion vollends begeistert. Es ist eines der besten Adventures, das ich je gespielt habe, sowohl von der Handlung, von der Technik wie auch von den Puzzles her gesehen. (bs)



Zwei Dinge gefallen mir an Maniac Mansion besonders: Die hervorragende Benutzerführung, die neben dem System von »Uninvited« zum Besten zählt, das ich kenne, und der Humor. Die Story ist einfach wunderschön und gehört zum Witzigsten, das die Computer-Szene zu bieten hat. Von den ganzen verrückten Typen muß man einfach begeistert sein. Da beschwert sich Dr. Fred angesichts eines Stromausfalls beim Atomreaktor »Wie soll man mit solch billiger Ausrüstung auch die Welt erobern?«. Hinter dem Duschvorhang lauert in »Psycho«-Manier der Mumien-Cousin, und das Haustier, ein grünes Tentakel, hat furchtbare Depressionen, weil es so gerne ein Rockstar wäre.

Die verschiedenen Puzzles sind zum Teil exzellent gelungen. Schade nur, daß man irgendwann alle Lösungsvarianten durchgespielt haben wird, und das Spiel dann an Reiz verliert, doch sind die Lösungen andererseits nicht allzu einfach.

Maniac Mansion ist ein höchst originelles Super-Adventure, bei dem man dank des Menü-Systems die verzweifelte Suche nach dem richtigen Wort ein für allemal vergessen kann. (hl)

Stichwort	Titel	Seite/Ausgabe
Sprachen	Auf einen Blick: Logo-Befehle	132/2
	Befehlserweiterung für RSX (CPC 464)	34/10
	CP/M — Ein Betriebssystem	84/8
	Fenster in die Zukunft: Basic auf dem 520 ST	132/12
	Logo-Spielerei oder ernsthafte Alternative	110/1
	RSX — Maschinensprache mit Komfort	34/11
DFÜ	Begriffe aus der DFÜ	151/3
	Datenübertragung im schnellen Gleichschritt	144/11
Musik	Beethoven — Bit für Bit	152/11
	Der Weg zum Kabelorchester	157/11
Sonstiges	Das Interface 1 ROM und seine Nutzung	158/4
	Der Commodore 64 kann einfach alles	59/4
	Der 16er und sein RAM	43/12
	Ein großes Abenteuer: Das Adventure	128/2
	Messen + Steuern = Regeln	146/11
	Schnittstellen — was sind das eigentlich	36/4
	So bauen die Spiele-Baukästen	32/5
	Vom Traum zum Heimcomputer (68000 Prozessor)	20/11
	Weiche Hardcopy (Schneider)	74/12
	Welcher Computer spielt am besten?	158/12
	1, 2, 3 — Kalkulieren mit der Hand ist nun vorbei	60/8
	Allgemeine Themen	
Lernen	Der Computer — Ein moderner Trichter?	116/2
	Schule mit Computer	118/10
DFÜ	Keine Angst vor DFÜ	153/3
Sonstige	Amiga Spiele Premiere	161/12
	Bits auf Abwegen	147/11
	Computer als Briefträger	148/3
	Der C 64 im C 128	51/11
	Ein teures Vergnügen (DFÜ-Kosten)	154/3
	Happy-Sportspielführer	137/8
	Heimcomputer aus zweiter Hand	142/12
	Mehr als ein Computer (Die Commodore Story)	49/4
	Raupkopierer gegen den Rest der Welt	126/10
	Software (fast) geschenkt	151/10
	Software-Piraterie	23/8
	Software-Volltreffer	144/12
	Software zum Spartarif	153/10
	Spiele auf der schwarzen Liste	160/11
	Vom Heimcomputer-Freak zum EDV-Spezialisten	35/2
	Vom Hobby zum Geldregen	39/2
	Vom Abenteuer, ein Abenteuer zu schreiben	42/2
	Wenn mal was schiefgeht	140/12
	Wissenswertes, Fragen und Antworten zum 128er	52/11
	Zubehör und Software — das »kleine« Geschenk	39/1/
	Zu viel Kontrolle	150/3/
	1985 — Das Jahr der Eisenbahn	154/4
	Kurse	
Logo	Teil 1: Der Einstieg für Einsteiger	40/3
	Teil 2: Die Schildkröte lernt laufen	151/4
	Teil 3: Die Schildkröte wird erwachsen	153/5
Pascal	Pascal für Schüler und Lehrer	86/8
	Pascal für kluge Köpfe/Teil 2	121/10
	Pascal für kluge Köpfe/Teil 3	124/11
Atari	Schnelle Grafik für Atari Computer	124/10
C 64	Musik mit Poke und Peek/Teil 1	54/3
	Musik mit Poke und Peek/Teil 2	53/4
	Musik mit Poke und Peek/Teil 3	56/5
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 1	50/5
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 4	45/8
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 6	46/10
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 7	56/11
	Ohne Fleiß kein Kreis/Teil 1	48/12
CPC 464	Kein Buch mit sieben Siegeln/Teil 1	156/5
	Kein Buch mit sieben Siegeln/Teil 4	106/8
Hardware	Zugüberwachung per Computer/Teil 1	155/4
	Zugüberwachung per Computer/Teil 2	51/5
	Basteln	
	Atari 520 ST auf Abwegen	23/12
	Bilder aus dem Weltall (Schneider)	32/12
	Dem User Port geht ein Licht auf (C 64)	54/11
	Fehler in der Spectrum Hardware	43/8
	Gute Verbindung mit dem Schneider (PIO-Interface)	28/10
	Lightshow mit dem Commodore 64	44/5
	Multitalent für den Joystickanschluß (Spectrum)	30/2
	Nachhall auf Seite 86 in 5/85	
	Nachhall auf Seite 77 in 7/85	
	Neue Geräteadresse für das 1541 Laufwerk (C 64)	62/10
	Nie wieder Angst (Alarmanlage C 64)	48/3
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
	Schalten und walten mit dem Atari (Schaltinterface)	114/10
	Schreiben mit Schreibmaschinenqualität (C 64)	26/2
	Schreibschutz-Schalter (Atari 810 Floppy)	24/3
	Schreibschutz-Schalter (Atari 1050 Floppy)	107/11
	Sieben auf einen Port (7 Segment Anzeige/Spectrum)	24/2
	Sparen am richtigen »Drucker-Ende« (Sinclair)	23/3
	Verbesserte Cursorsteuerung beim Spectrum	29/2
	Zwei Joysticks für ein Halleluja (CPC 464)	31/5
	Marktübersichten	
TI 99/4A	Erweiterungen zum TI 99/4A	40/1
Atari	Marktübersicht Atari	46/1
	Rund um den Atari	128/11
Atari ST	Jede Menge Software	132/11
Spectrum	Anschluß gesucht: Peripherie für ZX81 und Spectrum	48/1
C 64	Interfaces für den Commodore 64	49/1
	Der Computer mit dem großen Zubehör	56/4
Akustikkoppler	Akustikkoppler, preiswert wie noch nie	160/3
Drucker	Druckerparade	129/10
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
Monitore	Marktübersicht Monitore	136/5
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
Musik	Musiksoftware	151/11
Software	Softladen (Die neusten Programme und ihre Preise)	32/1
	So viel Software (Heimsoftware für Heimcomputer)	150/12
Spiele	Spiele aus dem Baukasten (Construction Sets)	38/5
Computer	Welcher Computer zum Weihnachtsfest?	136/12
	Wettbewerbe	
Aufruf	Aktion Apfelsaft	29/1
Auflösung	Bildergalerie	106/1
Auflösung	Bildergalerie (Nachlese)	142/2
Aufruf	Bithoven-Festival	46/3
Auflösung	Bithoven-Festival	128/8
Aufruf	Der Computer als Steuermann	48/11
Aufruf	Der schönste Titel von 1984	108/1
Auflösung	Der schönste Titel von 1984	135/5
Auflösung	Diskettenwettbewerb	176/10
Aufruf	Happy Computer Leserwettbewerb	130/8
Auflösung	Happy Computer Leserwettbewerb	20/12
Aufruf	Ihr Einsatz (Die beste Anwendung)	104/1
Aufruf	Leserumfrage — Taschenrechner	70/10
Aufruf	Probleme auf der Wöraalm	179/11
Auflösung	Spiel des Jahres	148/4
Aufruf	Steno mit dem Computer	41/5
Aufruf	Was steuern, wie regeln?	46/11
Auflösung	Wer gewinnt den goldenen Besenstiel	172/11
	Leserforum	
	Atari-Tips	102/1
	Autostart für VC 20	103/1
	Basicode-2 für MZ-700	77/2
	Basic-Speicher ohne Boden (C 64)	185/11
	Basic und HiRes-Grafik (C 64)	160/12
	Commodore-Ecke	117/10
	Eingabezeile beim Spectrum speichern	110/3
	Gedächtnislücke beim ZX 81	35/4
	gtext 64 an RX 80 angepaßt	103/1
	Joystickprobleme beim VC 20	77/2
	LPRINT III — Fehlerloses Drucken auch ohne EPROM	189/12
	Probleme mit den langen Zeilen (C 64)	185/11
	Probleme mit 800XL	159/12
	Sprite-Kollision (C 64)	160/12
	Stereo aus dem Commodore 64	110/3
	Tip für Oric 1	103/1
	Unvollständige Adresse beim ZX 81	77/2
	VC 20 und Videokamera am Monitor	103/1

Die Ausgaben 6/85, 7/85 und 9/85 sind bereits vergriffen und nicht mehr lieferbar!

Auch die bisher erschienenen Sonderhefte können Sie jetzt direkt bestellen:

SONDERHEFT 01/84: SINCLAIR
Unentbehrliche Informationen zu den Sinclair Computern ZX81 und Spectrum.

SONDERHEFT 01/85: SPECTRUM
Anwendungsbezogene Listings und Tips & Tricks für alle Spectrum-Fans.

SONDERHEFT 02/85: SCHNEIDER 1
Eine Fülle wertvoller Beiträge und Listings für alle Schneider-Anwender.

SONDERHEFT 03/85: SPIELE
Ein Super-Nachschlagewerk für alle Spiele-Fans mit 100 Spielen im Test und großer Marktübersicht.

SONDERHEFT 01/86: SCHNEIDER 2
Noch mehr Tips und Tricks für Einsteiger und Fortgeschrittene mit vielen interessanten Programm-Listings.

SONDERHEFT 02/86: ATARI 1
Besonders 800 XL- und 130 XE-Fans erwarten jede Menge Anwendungs- und Spiele-Listings sowie Informationen.

SONDERHEFT 03/86: 68000er
Umfassende Informationen zur neuen Computer-Generation und eine große Vergleichstabelle, die im Detail über alle 68000er informiert.

SONDERHEFT 04/86: SCHNEIDER 3
Eine Erweiterung für alle Schneider-Anwender, Super-Programm-Listings und großer Einsteiger-Teil.

SONDERHEFT 05/86: PROGRAMMIERSPRACHEN
Fuß fassen in »Pascal«, »C« und »Forth« mit jeweils einem grundlegendem Kurs und vielen Anwendungs-Listings.

SONDERHEFT 06/86: 68000er 2
Umfangreicher Listingteil, viele Informationen, Tips und Tricks für Anwender der 68000er-Computer.

SONDERHEFT 07/86: SCHNEIDER 4
Mit den Schwerpunkten Joyce und CP/M plus, Ratschlägen zur Vortex-Karte und vielen Tips & Tricks.

SONDERHEFT 08: COMPUTER ALS HOBBY
Wissenswertes für Einsteiger und zusätzliche Informationen zur Fernsehsendung Computerzeit.

SONDERHEFT 09: 68000er 3
Mit den Schwerpunkten Sound- und Videodigitalisierung und Spieleprogrammierung.

SONDERHEFT 10/86: SCHNEIDER 5
Der neue Schneider-PC wird vorgestellt. Wieder viele Hilfestellungen und Kurse.

SONDERHEFT 11/86: SPIELE-TESTS
Alles über aktuelle Spieletests, Computerprogramme, Grafik- und Musik-Software.

SONDERHEFT 12/86: 68000er 4
Ausführliche Testreihe aller Grafikprogramme für Atari ST, Amiga und Sinclair QL sowie viele Grundlageninformationen zu diesen Computern.

SONDERHEFT 13: SCHNEIDER 6
Diskettengrundlagen-Kurs. Reiche Auswahl an Programmen für CPC. Schneider CPC oder PC: Fakten und Vorteile.

SONDERHEFT 14: SOFTWARE
Der Softwareführer 1987 für Ihre optimale Programmauswahl.

SONDERHEFT 15: HARDWARE-TESTHEFT
Über hundert Geräte für optimale Hardware-Auswahl im Test.

SONDERHEFT 16: SCHNEIDER 7
Das Super-Programm CPC-Giga-Cad: Dreidimensionales Zeichnen plus animierte Grafik.

SONDERHEFT 17: SPIELE-TESTS
Ausgewählte Spieleneuerscheinungen vorgestellt und kritisch unter die Lupe genommen.

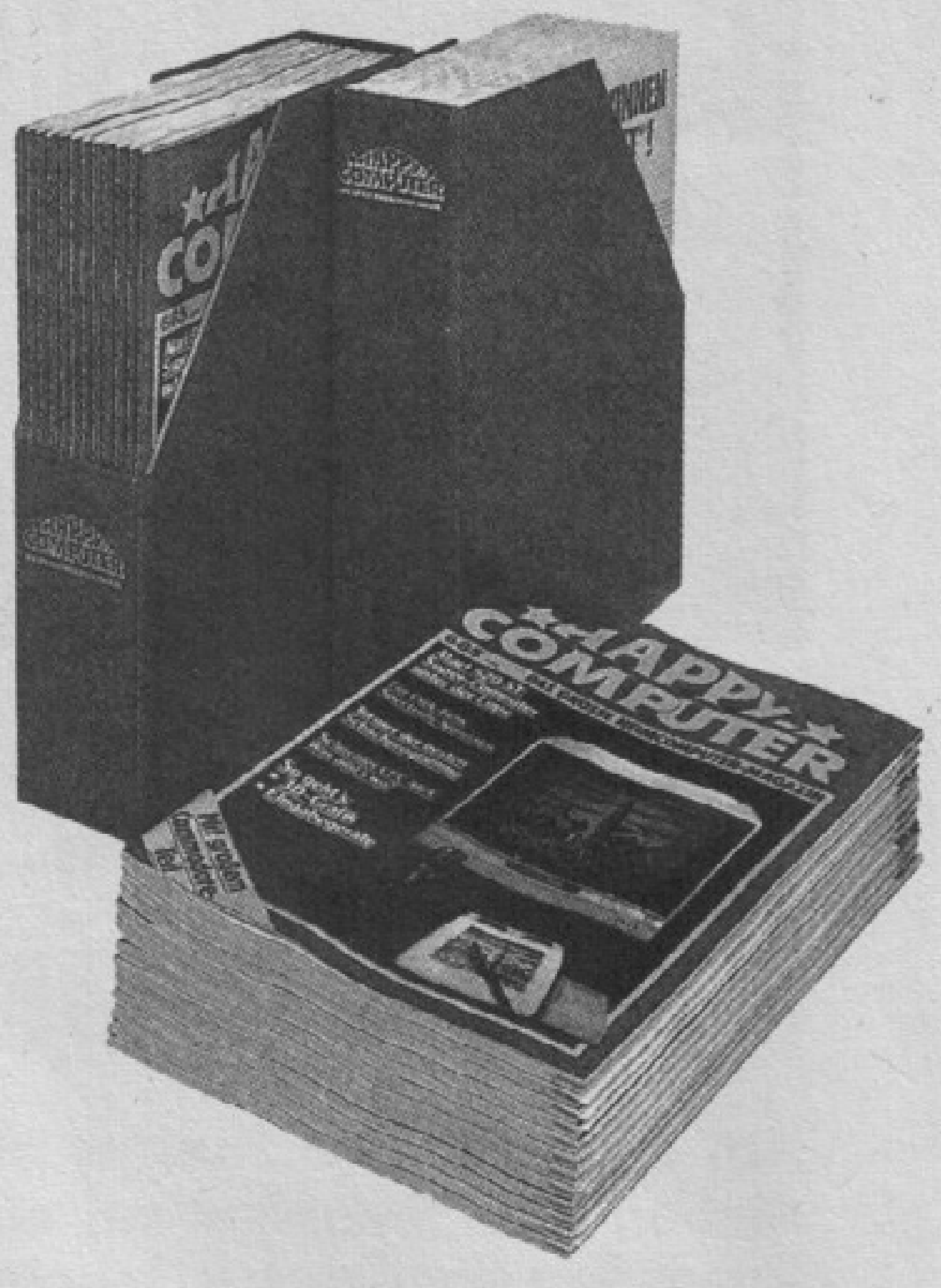
SONDERHEFT 18: SCHNEIDER 8
So schlägt Basic alles: kürzer, schneller, besser programmieren mit Plan.

SONDERHEFT 19: ATARI ST
Alles für Umsteiger, Programmierer und Assembler-Freaks.

SONDERHEFT 20: ATARI XL
Grundlagen Grafik-Programmierung/Dokumentation: Alles über XL

Tragen Sie die Nummer des gewünschten Sonderheftes (z.B. 08/85) auf dem Bestellabschnitt der hier eingehefteten Bestell-Zahlkarte ein.

Am besten gleich mitbestellen: Die Happy-Computer-Sammelboxen



Für alle Leser, die »Happy Computer« regelmäßig kaufen, sammeln oder im Abonnement beziehen, gibt es ein interessantes Service-Angebot: die Happy-Computer-Sammelbox!

Mit dieser Sammelbox bringen Sie nicht nur Ordnung in Ihre wertvollen Hefte, sondern schaffen sich gleichzeitig ein interessantes und attraktives Nachschlagewerk. Ein kompletter Jahrgang (12 Ausgaben) paßt in eine der praktischen Sammelboxen!

Übrigens: Die Sammelbox ist nicht nur ein praktisches Aufbewahrungsmittel: Sie eignet sich auch hervorragend als Geschenk für Freunde und Bekannte zu vielen Anlässen.

Wußten Sie schon...

...daß Sie alle in diesem Heft abgedruckten Listings sowie die Listings aus allen Heften ab der Ausgabe 1/85 auch auf Diskette bestellen können?

Tragen Sie in diese Zahlkarte einfach die Bestellnummer und den Preis der Diskette ein, die Sie gerne bestellen möchten.

*inkl. MwSt.
Unverbindliche Preisempfehlung

Verwenden Sie dafür nur die nebenstehende Postscheck-Zahlkarte.

Bestellungen in der Schweiz richten Sie bitte an:
Markt & Technik
Vertriebs AG,
Kollerstrasse 3, 6300 Zug,
Tel. 042/415656

Bestellungen aus Österreich bitte direkt an:
Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH
(Großhandel),
Alser Str. 24, 1091 Wien,
Tel. 0222/481538-0

Microcomput-ique E. Schiller,
Fasangasse 24, 1030 Wien,
Tel. 0222/785661

Bücherzentrum Meidling,
Schönbrunner Straße 261,
1120 Wien,
Tel. 0222/833196

Alle anderen Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler oder bei unseren Depot-Händlern. Adressenverzeichnis am Ende des Heftes.

▼ Postscheck-Zahlkarte für Bestellung von Disketten

Empfängerabschnitt
DM Pf
für Postscheckkonto Nr. 14 199-803
Lieferanschrift und Absender der Zahlkarte
PLZ Ort
Verwendungszweck
M&T Buchverlag Programm-Service
Meine Kunden-Nr.:
Postscheckkonto Nr. des Absenders

Zahlkarte/Postüberweisung
DM Pf
für Postscheckkonto Nr. 14 199-803
Absender der Zahlkarte
PSchA Postscheckkonto Nr. des Absenders Postscheckteilnehmer
Die stark umrandeten Felder sind nur auszufüllen, wenn ein Postscheckkontoinhaber das Formblatt als Postüberweisung verwendet (Erläuterung s. Rücks.)
(DM-Betrag in Buchstaben wiederholen)
für Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft in 8013 Haar
Postscheckkonto Nr. 14 199-803
Postscheckamt München
Ausstellungsdatum Unterschrift

Einlieferungsschein/Lastschriftzettel
DM Pf
für Postscheckkonto Nr. 14 199-803
Postscheckamt München
für Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Str. 2
in 8013 Haar
Postscheckkonto Nr. des Absenders
Für Vermerke des Absenders
Postvermerk

Empfängerabschnitt
DM Pf
für Postscheckkonto Nr. 14 199-803
Lieferanschrift und Absender der Zahlkarte
PLZ Ort
Verwendungszweck
Happy-Computer Leser-Service
Postscheckkonto Nr. des Absenders

Zahlkarte/Postüberweisung
DM Pf
für Postscheckkonto Nr. 14 199-803
Absender der Zahlkarte
PSchA Postscheckkonto Nr. des Absenders Postscheckteilnehmer
Die stark umrandeten Felder sind nur auszufüllen, wenn ein Postscheckkontoinhaber das Formblatt als Postüberweisung verwendet (Erläuterung s. Rücks.)
(DM-Betrag in Buchstaben wiederholen)
für Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft in 8013 Haar
Postscheckkonto Nr. 14 199-803
Postscheckamt München
Ausstellungsdatum Unterschrift

Einlieferungsschein/Lastschriftzettel
DM Pf
für Postscheckkonto Nr. 14 199-803
Postscheckamt München
für Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Str. 2
in 8013 Haar
Postscheckkonto Nr. des Absenders
Für Vermerke des Absenders
Postvermerk

Einlieferungsschein/Lastschriftzettel

(nicht zu Mitteilungen an den Empfänger benutzen)

Gebühr für die Zahlkarte
(wird bei der Einlieferung bar erhoben)

bis 10 DM ——— 90 Pf
über 10 DM (unbeschränkt) 1,50 DM

Bei Verwendung als Postüberweisung gebührenfrei

Bedienen Sie sich der Vorteile eines eigenen Postgirokontos

Auskunft hierüber erteilt jedes Postamt

Hinweis für Postgirokontoinhaber:
Dieses Formblatt können Sie auch als Postüberweisung benutzen, wenn Sie die stark umrandeten Felder zusätzlich ausfüllen. Die Wiederholung des Betrages in Buchstaben ist dann nicht erforderlich. Ihren Absender (mit Postleitzahl) brauchen Sie nur auf dem linken Abschnitt anzugeben.

1. Abkürzung für den Namen Ihres Postgiroamts (PGiroA) siehe unten
2. Im Feld »Postgiroteilnehmer« genügt Ihre Namensangabe
3. Die Unterschrift muß mit der beim Postgiroamt hinterlegten Unterschriftsprobe übereinstimmen
4. Bei Einsendung an das Postgiroamt bitte den Lastschriftzettel nach hinten umschlagen

Abkürzungen für die Ortsnamen der PGiroÄ:

Bln W =	Berlin West	Kln	= Köln
Dtmd =	Dortmund	Lshfn	= Ludwigshafen am Rhein
Esn =	Essen	Mchn	= München
Ffm =	Frankfurt am Main	Nbg	= Nürnberg
Hmb =	Hamburg	Sbr	= Saarbrücken
Han =	Hannover	Stgt	= Stuttgart
Klrh =	Karlsruhe		

Feld für postdienstliche Zwecke

Für Mitteilungen an den Empfänger

Bestellung Programm-/Hardware-Service Wichtig: Lieferanschrift (Rückseite) nicht vergessen!

Bestell-Nr.	Anzahl	x Einzelpreis	= Gesamtpreis
Summe bitte auf Vorderseite übertragen.		Gesamtsumme:	

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

...daß Sie jetzt bisher erschienene Happy-Computer-Ausgaben und Sonderhefte nachbestellen können?

...daß es jetzt eine schöne und praktische Sammelbox für Ihre wertvollen Hefte gibt?

Bitte benützen Sie für Ihre Bestellung nur diese Postscheck-Zahlkarte!

Übrigens... ...die Happy-Computer-Sammelbox ist nicht nur praktisch für den eigenen Gebrauch, sondern auch ein heißer Geschenktip zu vielen Anlässen!

Einlieferungsschein/Lastschriftzettel

(nicht zu Mitteilungen an den Empfänger benutzen)

Gebühr für die Zahlkarte
(wird bei der Einlieferung bar erhoben)

bis 10 DM ——— 90 Pf
über 10 DM (unbeschränkt) 1,50 DM

Bei Verwendung als Postüberweisung gebührenfrei

Bedienen Sie sich der Vorteile eines eigenen Postgirokontos

Auskunft hierüber erteilt jedes Postamt

Hinweis für Postgirokontoinhaber:
Dieses Formblatt können Sie auch als Postüberweisung benutzen, wenn Sie die stark umrandeten Felder zusätzlich ausfüllen. Die Wiederholung des Betrages in Buchstaben ist dann nicht erforderlich. Ihren Absender (mit Postleitzahl) brauchen Sie nur auf dem linken Abschnitt anzugeben.

1. Abkürzung für den Namen Ihres Postgiroamts (PGiroA) siehe unten
2. Im Feld »Postgiroteilnehmer« genügt Ihre Namensangabe
3. Die Unterschrift muß mit der beim Postgiroamt hinterlegten Unterschriftsprobe übereinstimmen
4. Bei Einsendung an das Postgiroamt bitte den Lastschriftzettel nach hinten umschlagen

Abkürzungen für die Ortsnamen der PGiroÄ:

Bln W =	Berlin West	Kln	= Köln
Dtmd =	Dortmund	Lshfn	= Ludwigshafen am Rhein
Esn =	Essen	Mchn	= München
Ffm =	Frankfurt am Main	Nbg	= Nürnberg
Hmb =	Hamburg	Sbr	= Saarbrücken
Han =	Hannover	Stgt	= Stuttgart
Klrh =	Karlsruhe		

Feld für postdienstliche Zwecke

Für Mitteilungen an den Empfänger

Bestellung Leser-Service Wichtig: Lieferanschrift (Rückseite) nicht vergessen!

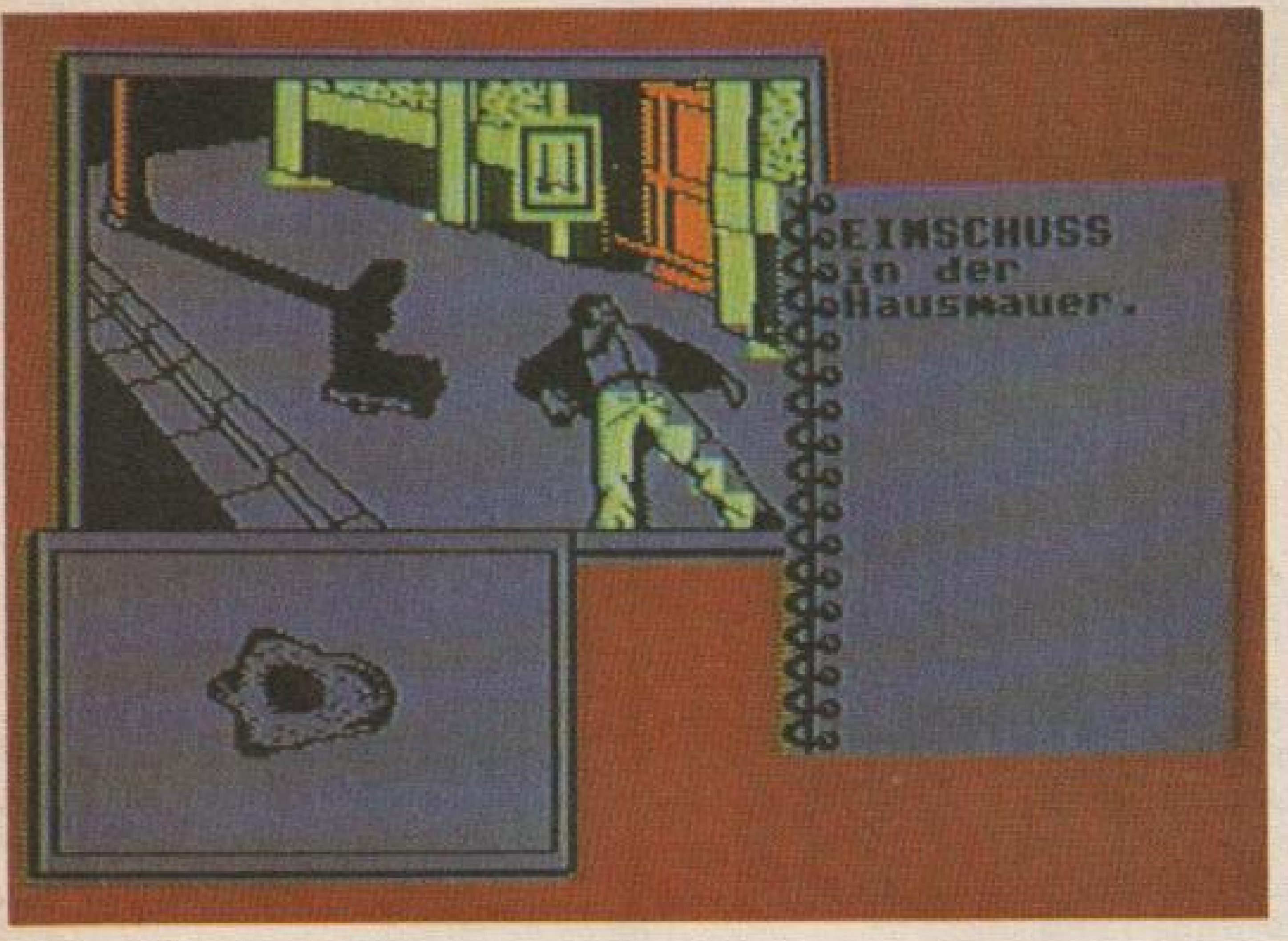
Bestell-Nr.	Anzahl	x Einzelpreis	= Gesamtpreis
Sammelbox »Happy-Computer«		DM 14,–	
Sonderheft		DM 14,–	
Sonderheft		DM 14,–	
Ausg. .... /1985		DM 6,–	
Ausg. .... /1985		DM 6,–	
Zzgl. einm. Versandkostenpauschale (DM 2,–)			DM 2,–
Summe bitte auf Vorderseite übertragen.		Gesamtsumme:	DM

▲ Postscheck-Zahlkarte für die Bestellung bereits erschienener »Happy-Computer«-Ausgaben und Sonderhefte

Ergänzen Sie jetzt Ihre HAPPY COMPUTER-Sammlung

Schaffen Sie sich ein interessantes Nachschlagewerk und gleichzeitig ein wertvolles Archiv!

Kennen Sie alle »Happy Computer«-Ausgaben von 1985? Suchen Sie einen ganz bestimmten Testbericht? Oder haben Sie einen Teil eines interessanten Kurses versäumt? Suchen Sie nach einer speziellen Anwendung?
Damit Sie jetzt fehlende Hefte mit »Ihrem« Artikel nachbestellen können, finden Sie auf diesen Seiten eine Zusammenstellung aller wesentlichen Artikel der noch lieferbaren Ausgaben.
Und so kommen Sie schnell an die gewünschten Ausgaben: Prüfen Sie, welche Ausgabe in Ihrer Sammlung noch fehlt, oder welches Thema Sie interessiert. Tragen Sie die Nummer dieser Ausgabe und das Erscheinungsjahr (z.B. 2/85) auf dem Bestellabschnitt der hier eingehefteten Bestell-Zahlkarte ein. Die ausgefüllte Zahlkarte einfach heraustrennen und Rechnungsbetrag beim nächsten Postamt einzahlen. Ihre Bestellung wird nach Zahlungseingang umgehend zur Auslieferung gebracht.





Der Fall Sydney

GRAFIK	53 ★
SOUND & MUSIK	3 ★
HAPPY-WERTUNG	40 ★

C64 (Schneider CPC, MSX)
Infogrames
59 Mark (Diskette)

Skandal: Ein Mann wird auf offener Straße erschossen. Und das ausgerechnet in dem Bezirk, in dem Sie Inspektor sind.

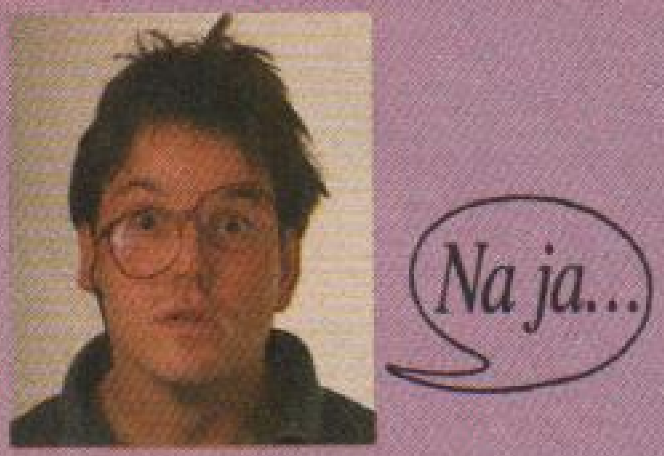
Sie haben Ihr Geschick ja schon im Fall Vera Cruz bewiesen. Aber hier kommt ein harter Brocken auf Sie zu: Mitten auf der Straße wird ein Mann niedergeschossen. Eifersucht? Ein angeheuerter Killer? Oder gar politische Motive? Noch tappen Sie völlig im Dunklen. Und irgendwo in Ihrer Stadt läuft ein Mörder frei herum.

Als allererstes müssen Sie in diesem Fall Indizien sammeln, indem Sie mit dem Cursor den Tatort im Computer abfahren und Schnappschüsse von der Leiche und der Umgebung aufnehmen. Diese Fotos sind dann die Grundlagen für Ihre Nachforschungen.

Besonders interessant sind natürlich die Leiche und der Aktenkoffer, der dem Toten aus der Hand geglitten ist. Aber auch in der Umgebung gibt es einige sehr wichtige Dinge zu entdecken. Danach untersuchen Sie das Zimmer, von dem aus vermutlich geschossen wurde. Auch hier gibt es diverse Gegenstände, die Ihnen nicht entgehen sollten.

Mit diesen Informationen versorgt, beginnen Sie jetzt den Fall genauer zu bearbeiten. Sie müssen Zeugen vernehmen, Indizien auf verschiedene Aspekte hin untersuchen und Aussagen vergleichen. Interessantes hat die Familie des Toten zu berichten, aber auch Adressen in privaten Aufzeichnungen sollten Sie nicht vernachlässigen. Besonders wichtig ist es, daß Sie die Personen nicht nur einmal verhören, sondern mehrmals hintereinander. Oft haben die Leute noch einiges mehr zu erzählen, wenn sie mit ihren widersprüchlichen Aussagen konfrontiert werden.

Da Sie ja ein Computercrack sind, steht Ihnen das Computernetz »Diamant« zur Verfügung, mit dem Sie alle wichtigen Informationen über Verdächtige aus dem ganzen Land anfordern können. Sie tippen einfach das Polizeirevier oder Kommissariat und dann die Person ein, über die Sie etwas wissen wollen. Damit Sie nicht in diversen Atlanten wühlen müssen, gibt es auch eine Code, mit dem Sie alle Reviere gleichzeitig ansprechen. Jedesmal, wenn Sie einen Verdächtigen verhören, kommt ein kleines Porträt und seine Aussage. (al)



Infogrames hat inzwischen aus den Fehlern des Adventures »Vera Cruz« gelernt. Die Tastaturabfrage, mit der man bei diesem Programm schwer zu kämpfen hatte, ist jetzt sanft wie ein Lämmchen.

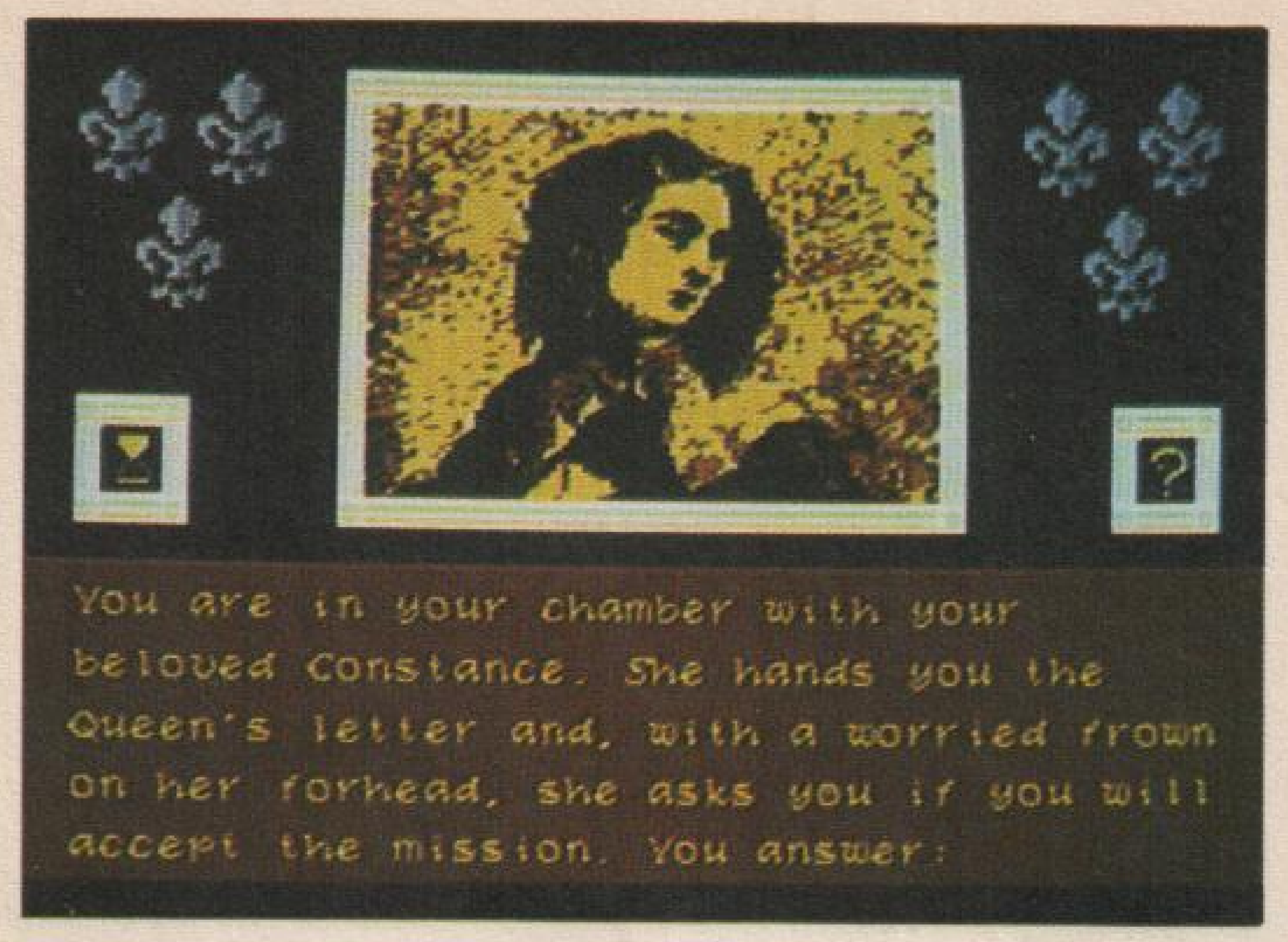
Trotzdem gibt es Schwachstellen. Man muß trotz der Anleitung meistens raten, was man als nächstes zu tun hat. Wer kommt schon ohne weiteres auf alle Zeugen, die er vernehmen muß? Und vor allem, wie vernimmt man Zeugen, ohne daß der Parser streikt? Der Fall Sydney wird dadurch schnell frustrierend.

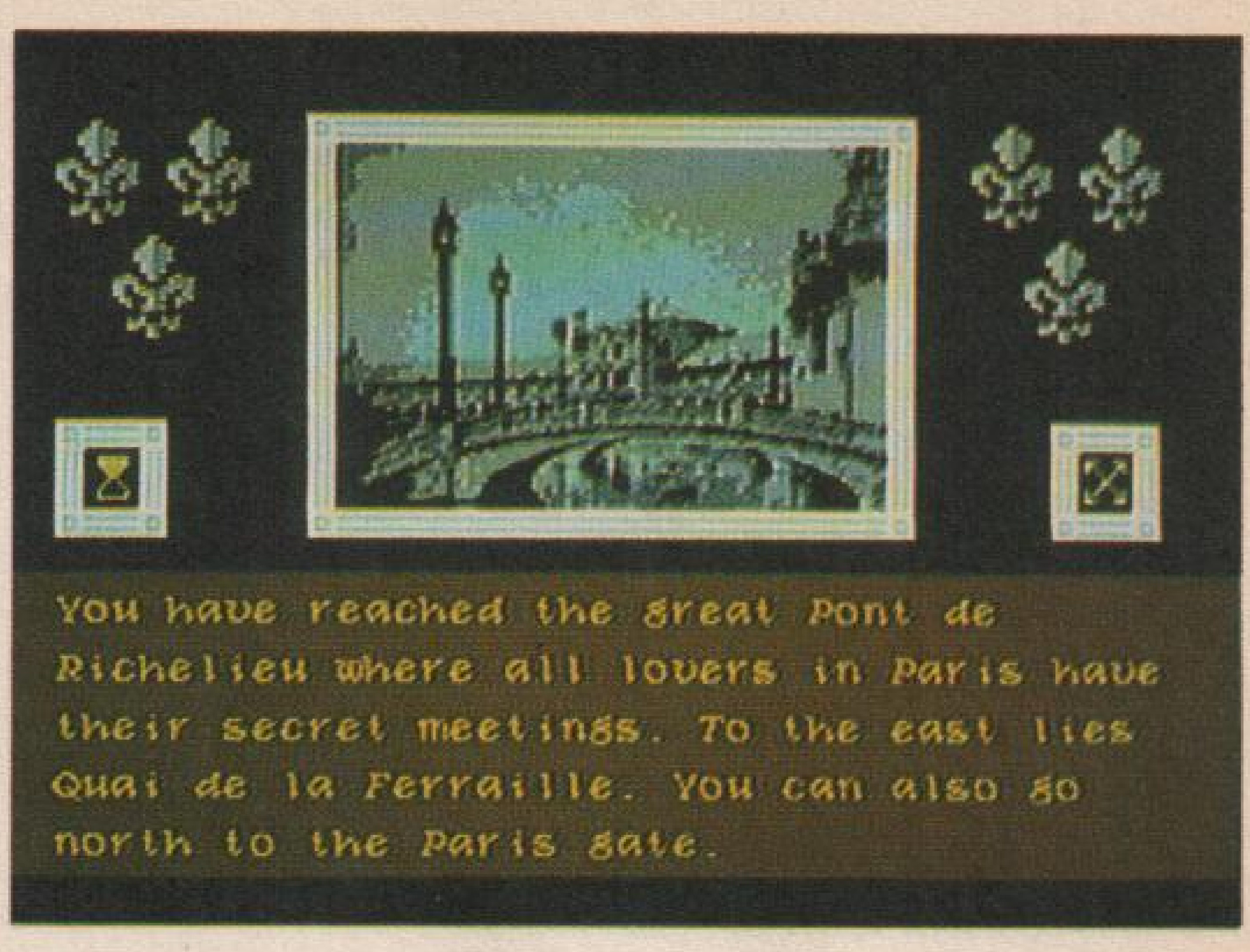
Die Idee mit dem Computernetz ist geschickt ausgedacht. Nur leider artet das mit der Zeit in richtig harte Arbeit aus. Es ist einiges detektivisches Geschick nötig, bis man sich die Codes der Reviere erarbeitet hat. Oder ein anderes Beispiel: Was tippt man ein, wenn man einen mitgenommenen Gegenstand auf Fingerabdrücke untersuchen will? Sowohl das Programm als auch die Anleitung lassen einen da völlig im Stich. Eine Lösung ist ein Machinensprache-Monitor. Ein wenige Schützenhilfe täte hier also ganz gut, weil man bei dem völlig freien Verlauf der Nachforschungen manchmal ganz schön aufgeschmissen ist. (al)



Wer sich die Anleitung zum Fall Sydney durchliest, kommt leicht auf den Gedanken, es hier mit einer sehr komplexen Polizei-Simulation zu tun zu haben. So gibt es vier verschiedene Dienststellen, denen Sie einige Informationen entlocken könnten. In diesem Spiel werden diese Dienststellen aber nur je einmal (wenn überhaupt) sinnvoll eingesetzt. Ähnlich verhält es sich mit den »Expertisen«, den wissenschaftlichen Untersuchungen. In der Anleitung steht, daß man hier Untersuchungen wie Ballistik oder Autopsie durchführen kann. Leider wird verschwiegen, daß diese beiden Dinge auch die einzigen sind, die der »Parser« von Fall Sydney hier versteht. Wehe, man versucht, den Fingerabdruck hier irgendwie analysieren zu wollen – das Programm murmelt nur was von »belanglos«, was ja nun wirklich nicht stimmt. Man muß den Fingerabdruck mit der zugehörigen Person vergleichen, beziehungsweise darauf erst einmal kommen.

Wer sich im klaren ist, daß sich der Fall recht schnell lösen läßt und daß es einige Schwierigkeiten mit dem Parser gibt, sollte doch mal einen Blick darauf werfen. Das Konzept und die Aufmachung sind nämlich nicht schlecht. (bs)





The Three Musketeers

Einer für alle, alle für einen – Die Musketiere reiten nun auch auf dem Computer-Bildschirm.

GRAFIK	63 ★
SOUND & MUSIK	50 ★
HAPPY-WERTUNG	26 ★

C64 (Amiga)
American Action ★ 39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

D'Artagnan ist ein junger französischer Hitzkopf, der nach Paris zieht, um in die Garde der Musketiere aufgenommen zu werden. Die Musketiere sind die Elitetruppe des französischen Königshauses und dienen treu dem Vaterland. Seine ersten Freunde werden die drei Musketiere Athos, Portos und Aramis. Athos ist ein gefürchteter Schwertkämpfer, aber ein nicht minder gefürchteter Trinker. Portos ist der stärkste Musketier weit und breit, und Aramis ist hauptsächlich wegen seiner zahlreichen Liebesabenteuer bekannt.

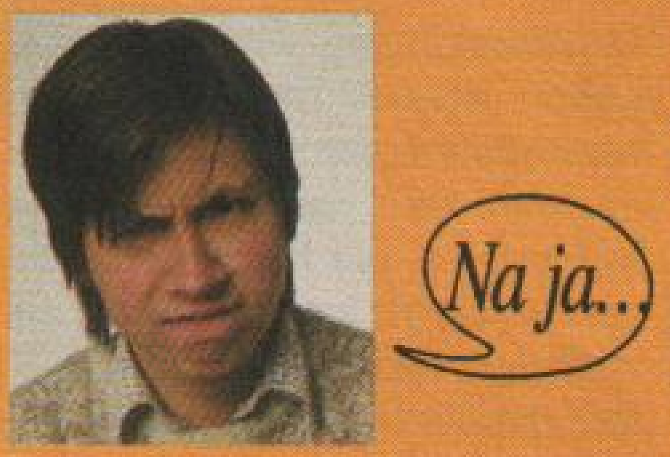
An Lust und Leidenschaft mangelt es ohnehin nicht: Ihr derzeitiges Herzblatt ist Constance, die als Näherin für den Königshof arbeitet und nebenbei eine private Vertraute der französischen Königin Anna ist. Anna mußte aus Staatsgründen eine Zwangsehe mit Louis XIII. eingehen. In Wirklichkeit liebt sie aber den Duke of Buckingham. Dummerweise sind die Engländer Frankreichs erbitterste Feinde.

Aus dieser Situation möchte Kardinal Richelieu natürlich Kapital schlagen, denn er versucht alles, um den König und damit Frankreich unter seine private Kontrolle zu bekommen. Anna könnte ein Hindernis für ihn sein, und deswegen bemüht er sich, die Verbindung zwischen Anna und dem Duke aufzudecken.

Eine günstige Chance bietet sich ihm, als die Königin dem Duke als Liebesbeweis eine Halskette mit zwölf Diamanten übergibt. Der Kardinal überredet daraufhin den König, von der Königin zu verlangen, just diese Diamanten auf einem Ball zu tragen.

Constance erzählt Ihnen die Geschichte und bittet Sie, die Diamantenkette aus England zurückzuholen. Sie ziehen mit Ihren Freunden sofort los, denn bis zum Ball sind es nur noch wenige Tage.

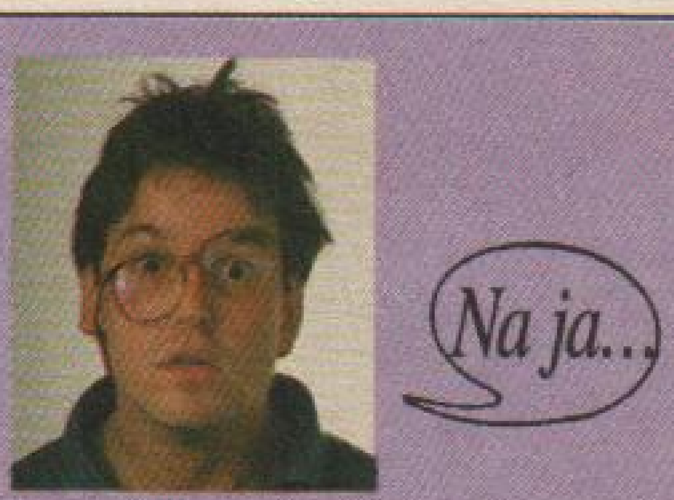
»The Three Musketeers« ist kein übliches Adventure mit einem Parser. Vielmehr werden Ihnen bei Problemen stets einige Alternativen zur Wahl gestellt, von denen Sie (manchmal sogar unter Zeitdruck) eine auswählen müssen. War es die falsche, haben Sie Pech gehabt und müssen das Spiel von neuem beginnen. Zusätzlich geben Sie mit den Funktionstasten oder dem Joystick an, in welche der vier Himmelsrichtungen Sie gehen wollen. (bs)



Ein Programm als Adventure zu bezeichnen, bei dem man bei Problemen nur eine aus drei oder vier vorgekauten Lösungen auszuwählen hat, ist schon sehr kühn. Jedes Rätsel von The Three Musketeers läßt sich innerhalb von Minuten mit mehreren Versuchen lösen, überlegen muß man gar nicht. Wie steht doch auf der Packung so schön: »Endlich ein Adventure, daß in derselben Geschwindigkeit wie ein Arcade-Spiel abläuft«. Ich würde sagen: Endlich mal ein Adventure, bei dem man wie bei einem Arcade-Spiel nicht lange nachdenken muß.

Den ersten Teil hatte ich in einer guten Viertelstunde erfolgreich beendet, den zweiten Teil beinahe auch (wenn da nicht dieses einfallslose Labyrinth wäre). Ich vermute, daß sich das ganze Spiel in maximal zwei Stunden lösen läßt.

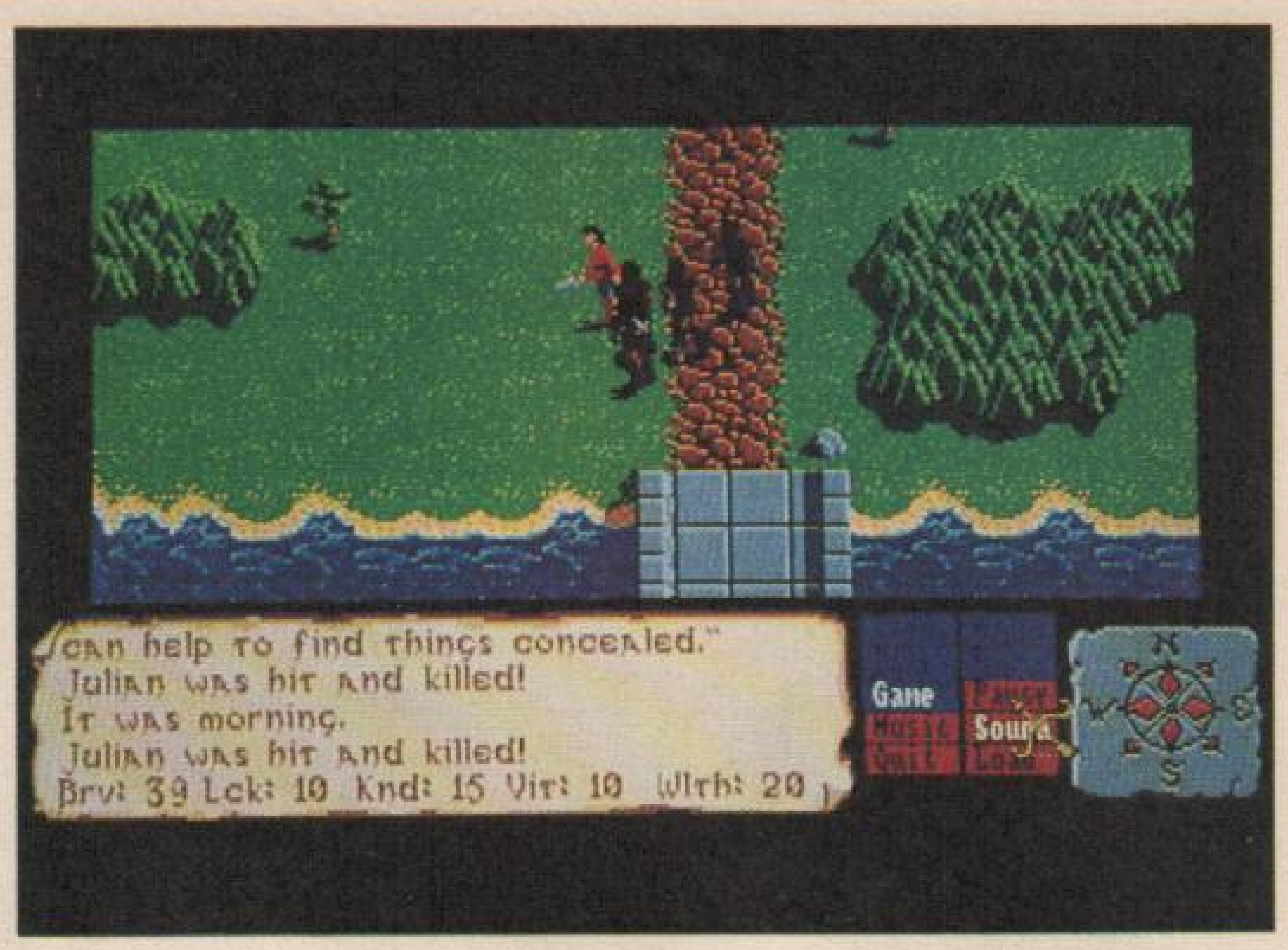
Ein wenig Lob muß ich aber auch verteilen. Manche der digitalisierten Bilder sehen recht hübsch aus (solange es keine Gesichter sind), die Musik klingt ordentlich, und auch die Texte des Programms lesen sich recht gut. Hier haben sich die Programmierer also Mühe gegeben, doch das kann Three Musketeers auch nicht mehr retten.(bs)



Ich war sehr gespannt auf das Adventure, seit ich die ersten digitalisierten Bilder davon gesehen habe. Historische Romane sind zwar nicht unbedingt meine Sache, aber ich lasse mich gerne von etwas Neuem begeistern. Die Idee, alte Gemälde als Vorlage zu nehmen, gefällt mir gut und trägt gewaltig zur Atmosphäre bei. Da kommt ein richtiges »Mantel-und-Degen«-Flair auf. Außerdem fiel mir auf, daß das Programm trotz der umfangreichen Grafik schnell geladen wird. Auch die Anleitung versprach viel Spaß. Hohe Erwartungen also, aber dann...

Ein Adventure ist das beim besten Willen nicht. Irgendwie geht mir hier das Spiel ab. Wenn man für eine Entscheidung nur drei Auswahlmöglichkeiten hat, kann man alles durch reines Ausprobieren herausbekommen. Und wenn man sein Sprüchlein richtig aufgesagt hat, geht's auf zum nächsten Rätsel. Sonderlich originell ist das wohl nicht. Und eine nette Dia-Show für so viel Geld ist nicht gerade mein Fall. The Three Musketeers ist vielleicht für absolute Adventure-Einsteiger und Freunde netter Grafik gut, aber für etwas anspruchsvollere Abenteurer ist das Programm ein Witz. (al)





Faery Tale Adventure

Drei Brüder müssen ein ganzes Land vor dem bösen Zauberer vom Dienst retten.

Kategorie	Wertung
GRAFIK	76 ★
SOUND & MUSIK	70 ★
HAPPY-WERTUNG	73 ★

Amiga
Micro Illusions
119 Mark (Diskette)

Es war einmal ein Land, das lebte glücklich und zufrieden. In diesem Land gab es ein Dorf, in dem wohnte ein Vater mit seinen drei Söhnen. Eine Mutter gab es wohl auch, aber von der steht kein Wort in der Geschichte. Der Vater war sehr stolz auf seine Söhne und das ganze Land. Dann kam ein erbarmungsloser Programmierer daher und zerstörte die Idylle. Er dachte sich folgendes aus: Viele, viele Orcs kommen auf einmal von irgendwoher und überfallen die Stadt. Geisterhafte Gestalten erscheinen, obwohl die Stadt bislang durch einen Talisman vor solch finsteren Besuchern geschützt war. Doch als man nachsieht, ist der Talisman verschwunden. Schuld an allem ist ein böser Zauberer, der sogar die Tochter des Königs entführt hat. Doch es kommt noch schlimmer: Der Vater stirbt, als er den Roten Ritter sucht, der bislang das Land beschützt hat. Doch dieser ist entweder tot oder in Urlaub, zumindest weiß niemand, wo er sich aufhält.

Als der Vater in den letzten Zügen liegt, erzählt er noch, wie der Zauberer besiegt werden kann. Man muß die magischen Gegenstände finden und bei einer Barriere richtig einsetzen, damit man eine magische Waffe erhält, die den Zauberer tötet.

Die Aufgabe, vor der die drei Brüder stehen, ist sehr schwer. Das Land ist 144 mal 100 Bildschirme groß. Das sind knapp 350 Quadratmeter Fläche, auf denen die Figur herumlaufen kann. Gesteuert wird die Spielfigur mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur. Im unteren Drittel des Bildschirms befinden sich alle Anzeigen. Auf der Windrose rechts außen bestimmt man die Laufrichtung.

Eine besondere Bedeutung hat das Glück (Luck). Wenn man genug Glückspunkte hat, erscheint nach dem vorzeitigen Ableben eine gute Fee und erweckt einen wieder zum Leben. Ist ein Sohn endgültig tot, kommen die anderen beiden an die Reihe, so daß man viele Versuche hat.

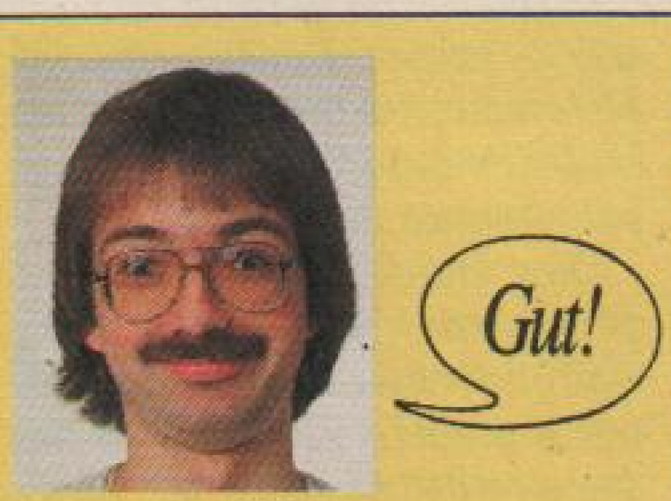
Während man durch die Gegend zieht, wird man oft von merkwürdigen Kreaturen überfallen, die man nur durch eine ordentliche Prügelei los wird. Es gibt aber auch hilfreiche Geister, die Tips geben, und Schänken, in denen man etwas zu essen und einen Schlafplatz bekommt. (gn)



Außen hui, innen pfui. Mit dieser Redensart kann man das Programm gut beschreiben, denn es macht durch die Grafik und die Musik einen tollen Eindruck. Allein schon der Vorspann ist ein echtes Programmier-Kunststück. Das realistisch blätternde Buch habe ich mir gleich mehrfach angesehen, weil es mir so gut gefallen hat.

Aber auch der Rest der Grafik ist gelungen. Die Figuren sind gut animiert und bewegen sich zügig über eine stilvolle Landschaft. Man hat bei den Städten und in den Häusern sehr genau gearbeitet, so daß der 3D-Effekt gut zu sehen ist. Ein Lob hat auch die Musik verdient. Sie paßt sich den wechselnden Situationen an, ist flott komponiert und ist eine nette Mischung aus modernen Rhythmen und einem mittelalterlichen Klang.

Wenn man nur zusieht, ist The Faery Tale Adventure eine echte Augenweide. Spielerisch hält es leider nicht ganz das, was man sich beim Zusehen verspricht. Man wird nicht richtig gefordert und hat bei vielen Kämpfen keine echte Chance. Dadurch verliert es schnell seinen Reiz, zumal es zwar Rollenspielzüge besitzt, aber eher ein großes Action-Adventure ist. (gn)

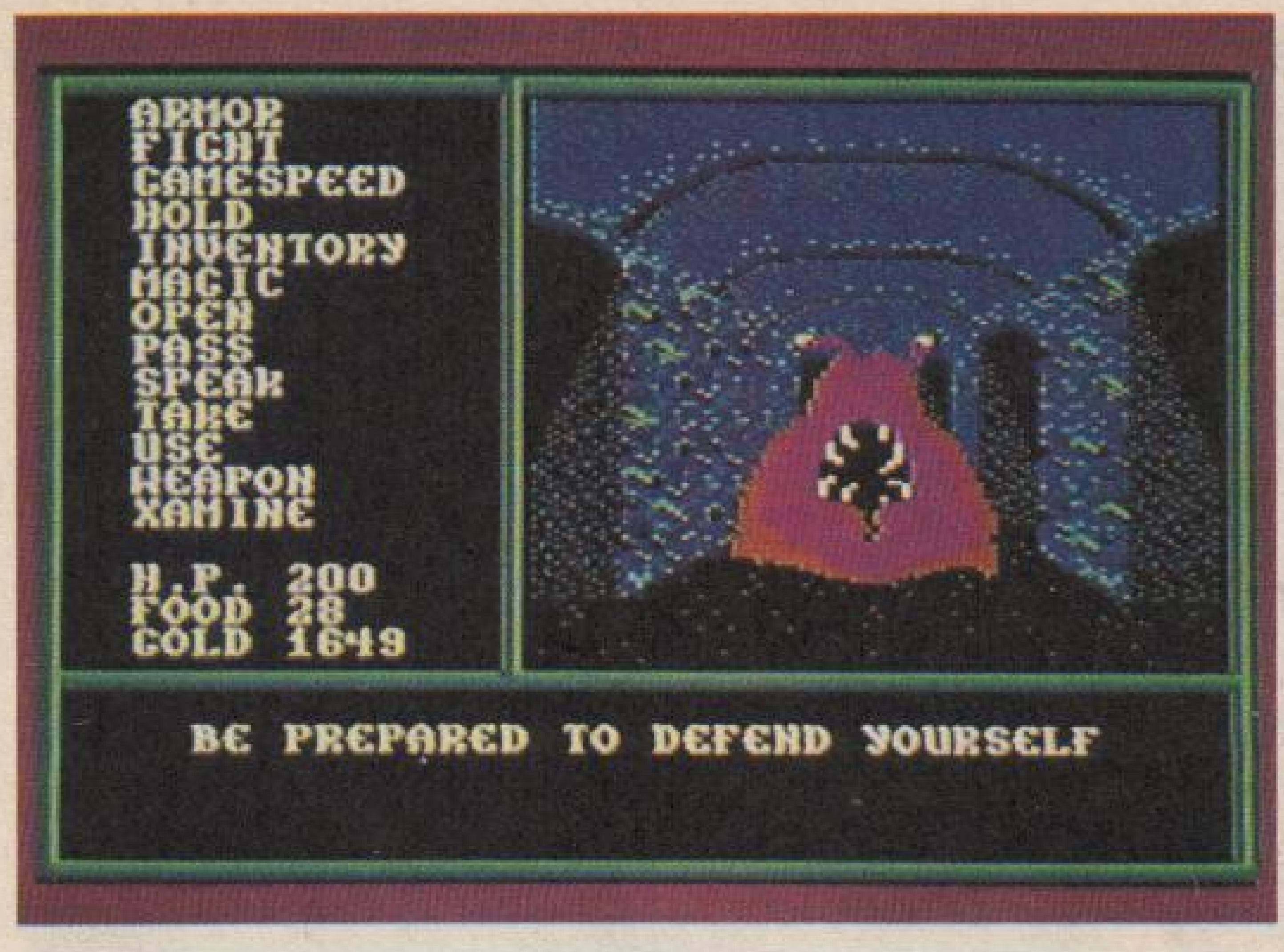


Mein lieber Gregor, da sind wir aber unterschiedlicher Meinung. The Faery Tale Adventure ist sicher kein Abenteuerspiel (wie es der Name vermuten läßt), sondern eher eine leichtverdauliche Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel, aber seine spielerischen Qualitäten würde ich nicht unterschätzen.

Am Kampfsystem stört mich nur, daß man wirklich ein wenig Glück braucht. Läuft man zu Beginn des Spiels in eine Horde Bogenschützen, ist das erste Leben schnell verwirkt. Doch wenn einem das Schicksal hold ist, trifft man erst auf ein paar müde Orcs, die leicht zu schlagen sind. Im Laufe des Spiels stößt man dann auf stärkere Waffen, die die Überlebenschancen merklich erhöhen.

Die Komplexität des Programms hat mich beeindruckt. Das Spielfeld ist nicht nur sehr groß, sondern bietet auch so manche Überraschung. Wenn man ein unterirdisches Labyrinth betritt, befindet man sich in einem neuen umfangreichen Gebiet, daß auch kartografiert werden sollte.

Alles in allem also wahrlich kein schlechtes Spiel, das auch schön unkompliziert gesteuert wird. (hl)





Legacy of the Ancients

Man nehme etwas Ultima, füge eine Portion Bard's Tale hinzu und schmecke alles mit viel Grafik ab – schon ist das neue Rollenspiel fertig.

GRAFIK	81 ★
SOUND & MUSIK	75 ★
HAPPY-WERTUNG	84 ★

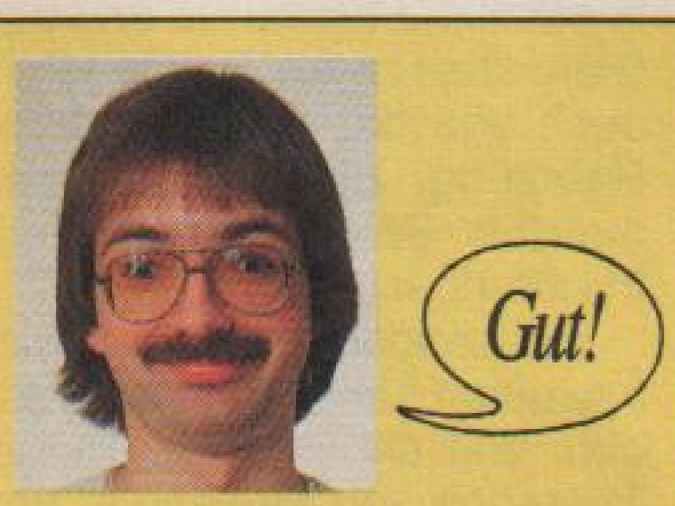
C64 (Apple II)
Electronic Arts
79 Mark (Diskette)

Eine Schriftrolle, die mit Schwarzer Magie randvoll aufgeladen ist, droht die Phantasiewelt Tarmalon zu zerstören. Ein mutiger Held schaffte es, das Papier zu stehlen, doch dabei wurde er von einem der Wächter der Schriftrolle angeschossen. Ohne die Magie der Rolle vernichtet zu haben, stirbt er an seinen Verletzungen. Ein Schäfer, der zufällig vorbeikommt, nimmt das Schriftstück an sich. Noch ahnt er nicht, welche Bewandtnis es mit diesem Gegenstand hat. Der Schäfer wird plötzlich in ein geheimnisvolles Gebäude teleportiert, das Raum-Zeit-Museum einer uralten Rasse. Hier wird er über sein Schicksal aufgeklärt: Er muß die Mission vollenden und die Magie der Schriftrolle vernichten. Im Raum-Zeit-Museum findet er viele Fenster, die ihn zum Teil an bestimmte Orte führen. Er muß die fremden Gebiete erforschen, um seine schwierige Aufgabe meistern zu können.

Dies ist der Auftakt für eine Reihe spannender Rollenspiel-Abenteuer, die Sie mit »Legacy of the Ancients« erleben können. Das Programm vereint Spielelemente der Klassiker »The Bard's Tale« und »Ultima II«, bietet aber auch einige Neuheiten wie fünf Action-Sequenzen, bei denen man auch Joystick-Fertigkeit beweisen muß, um seine Charaktereigenschaften zu verbessern. Weitere originelle Einfälle: Sie können auch Spiel-Casinos besuchen oder gar eine Bank ausrauben.

Im ganzen Spiel gibt es 24 Dungeons. Diese Labyrinthe werden ähnlich wie bei The Bard's Tale in perspektivischer Grafik dargestellt und sehen sogar schöner aus als beim Vorbild. Wenn man sich nicht gerade in einem Dungeon herumtreibt, steuert man seine Spielfigur über eine Landkarte im Ultima-Stil und kann von hier aus Städte und Schlösser betreten.

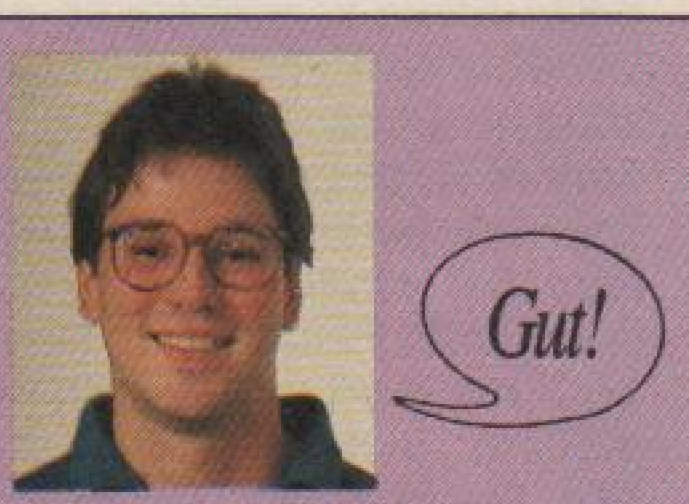
Der Sound wird bei vielen Rollenspielen gern etwas vernachlässigt – bei Legacy of the Ancients ist das aber nicht der Fall. In den Dungeons hört man die Fackeln realistisch knistern, die Museums-Fenster geheimnisvoll brummen und die Schritte hallen unheimlich, wenn man sich fortbewegt. Hier lohnt es sich, den Lautstärkeregler aufzudrehen. (hl)



Dieses Rollenspiel hat gute Chancen, neben gestandenen Programmen wie The Bard's Tale und Ultima ein echter Klassiker zu werden. Selten hat man ein Rollenspiel mit so beeindruckender Grafik, guter Benutzerführung und mitreißenden Soundeffekten erlebt.

Einer der Hauptschwachpunkte ist das jämmerliche Magie-System. Sechs windige Sprüche gibt's, und die kann man sich relativ problemlos im Krämerladen kaufen. Da geht viel Spannung flöten. Eines der schönsten Dinge bei The Bard's Tale ist es schließlich, einen Charakter so weit zu haben, daß er ein paar neue Zaubersprüche beherrscht. Das Spiel gewinnt dadurch völlig neue Perspektiven, da man die neuen Magie-Tricks erst einmal ausprobieren und ihre Effektivität analysieren muß.

Perfekt ist Legacy of the Ancients also nicht, aber sehr gut – und das ist ja auch schon eine ganze Menge. Englisch-Grundkenntnisse sollten Sie auf jeden Fall haben. Das Programm wird in Kürze auch mit einer deutschen Anleitung auf den Markt kommen, aber es erscheinen immer wieder ein paar englische Texte auf dem Bildschirm. (hl)



Ich mag Rollenspiele äußerst gerne. In meiner Freizeit gab es schon so manche Stunde, in der ich mich mit meiner tapferen Party in den Dungeons des Schurken Mangar herumtrieb oder als angehender Avatar Orks den Garaus machte.

Bei Legacy of the Ancients ist mein Eindruck etwas zwiespältig. Die Grafik der Dungeons ist seit The Bard's Tale wohl die beste, die je in einem Rollenspiel gezeigt wurde. Auch die Soundeffekte haben es in sich: Da gibt es Schritte zu hören, Fackeln knistern und Monitore rauschen.

Wenn man die Dungeons oder das Museum verläßt, verfliegt leider der Effekt der tollen Grafik. Da fühlt man sich schwer an die schlichten Sprites von Ultima erinnert.

Das Programm hat ein paar tolle neue Ideen. Eine davon ist, daß man sich seine Dexterity-Points in der Arena wirklich erkämpfen muß. Endlich mal eine realistische Methode, um seine Geschicklichkeit zu erhöhen!

Legacy of the Ancients hinterläßt einen guten Eindruck. Aber die Höchstwertung hat es leider knapp verfehlt; The Bard's Tale ist mir einfach lieber. Trotzdem ist Legacy für alle Rollenspielfreunde ein Muß. (al)



Simulationen

Es gibt wenig Spiele-Genres, bei denen die Meinungen der Befürworter und der Gegner so hart aufeinanderprallen, wie bei Simulationen. Die einen werden nicht müde, den langanhaltenden Spielspaß zu loben, die anderen beschweren sich darüber, daß man zu lange braucht, um das Programm zu beherrschen. Was macht Simulationen so umstritten?

Salopp übersetzt heißt Simulation nichts anderes als Vortäuschung. Eine Simulation soll Ihnen vortäuschen, Sie seien der Pilot eines Flugzeugs, lenkten die Geschicke einer Weltmacht oder seien als Eroberer dabei, einen neuen Kontinent oder gar Planeten zu entdecken. Ihre Aufgabe ist, sich in diese Rolle hineinzuversetzen und wie die entsprechende Person zu handeln. Es gehört viel Erfahrung, Wissen und Geschick dazu, ein Flugzeug wirklich zu beherrschen oder richtige politische Entscheidungen zu treffen.

Viele Computerbesitzer merken erst beim Spielen einer Simulation, daß Probleme und Aufgaben des täglichen Lebens wesentlich komplexer sind, als es auf den ersten Blick scheint. Was beim Zusehen problemlos einfach aussieht, zum Beispiel ein Flugzeugstart, ist in Wirklichkeit schwer zu erlernen. Daher dauert es auch eine Weile, bis man alle Feinheiten beherrscht. Die Mühe lohnt sich aber, da das weitere Geschehen immer von Ihren Aktionen abhängt. Im Gegensatz zu einem Action-Spiel, bei dem Handlung und Abfolge der Aufgaben immer gleich sind, ist es fast unmöglich, bei einer Simulation zweimal die gleiche Situation zu erleben.

Je besser die Simulation ist, desto näher kommt sie an die Wirklichkeit heran. Jedes Flugzeug benimmt sich anders, hat andere Flugeigenschaften und Qualitätsmerkmale. Während man mit einer Chessna auf dem Roten Platz landen kann, wird man mit einem Jumbo größere Schwierigkeiten haben, die Aktion zu überleben.

Eine gute Simulation berücksichtigt viele Faktoren, wie sie auch in der Wirklichkeit, beispielsweise auf ein Flugzeug oder ein Schiff, einwirken. Ihr Bildschirmflieger soll in einer bestimmten Situation genauso reagieren, wie das wirkliche Flugzeug. Allerdings sind die Konsequenzen bei einer Simulation nicht so fatal wie in der Realität. Wenn Sie mit Ihrem Jumbo-Jet gegen das Empire State Building donnern, weil Sie noch einen Blick daraufwerfen wollten, kostet das Sie und andere Menschen nichts. Würde das aber einem Flugkapitän wirklich passieren, wäre eine schreckliche Katastrophe die Folge.

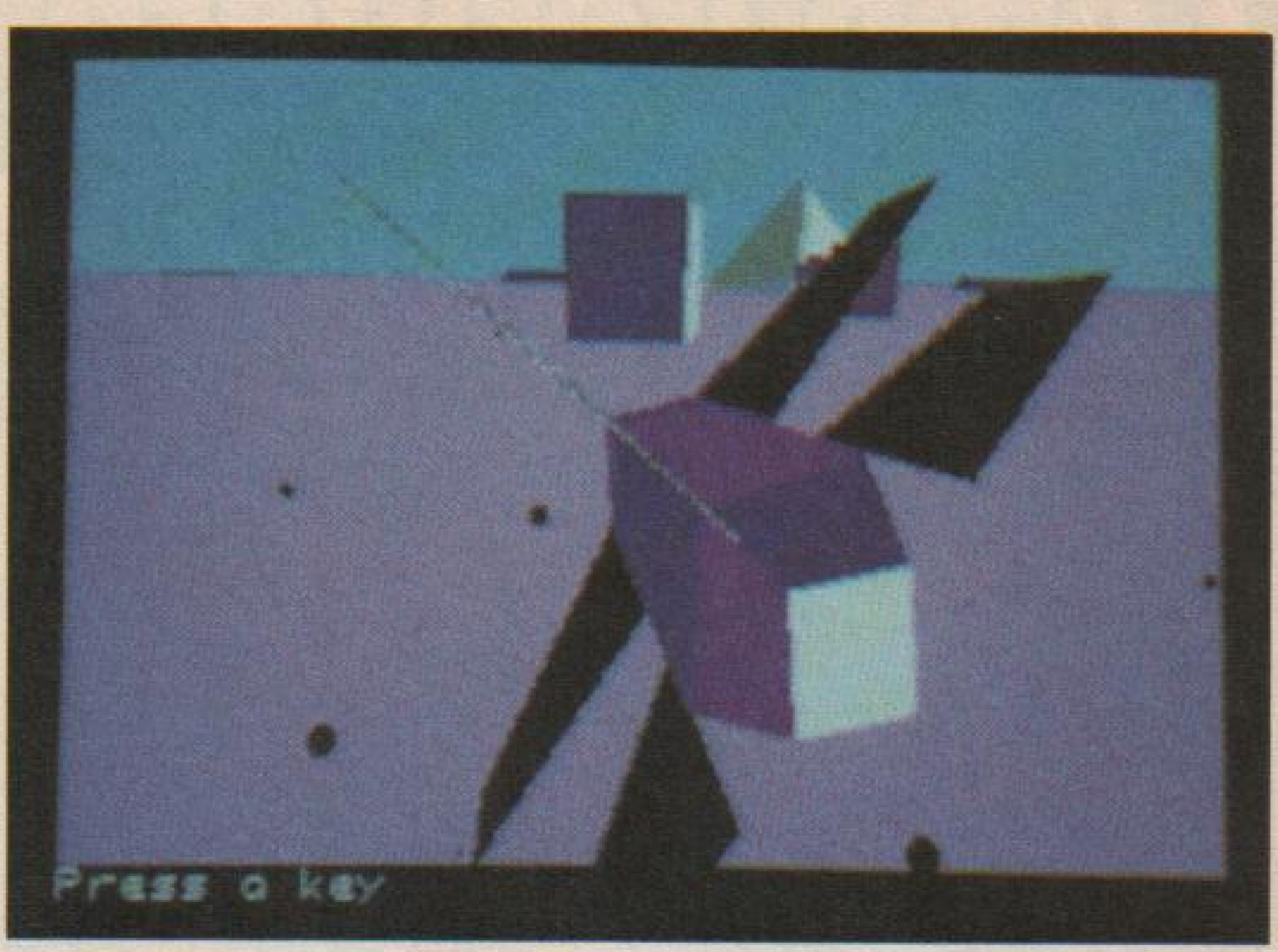
Hier stoßen wir auf einen sehr entscheidenden Punkt bei Simulationen. Wo liegt die moralische Grenze? Darf man alles simulieren, was denkbar ist, vom Atomkrieg bis zum kaltblütigen Mord? Darf man überhaupt Simulationen verbieten, wo sie doch nur ein vereinfachtes Abbild der Wirklichkeit sind? Heißt das nicht, die Wirklichkeit zu verbieten? Simulationen sind nur ein Bild der Realität. Man tötet niemanden, man setzt nur ein paar Zahlen auf Null. Eigentlich! Die Gefahr dabei ist, daß man Zahlen nur mehr als Zahlen betrachtet. Das kann gegen die Zahlen der Wirklichkeit abstumpfen. Man muß sich immer bewußt machen, daß es bei einer Simulation wirklich nur Zahlen sind, in der Wirklichkeit aber hinter den Zahlen Menschen stehen. Wer das begriffen hat, kann auch bewußt mit einer Kriegssimulation umgehen.

Diese nehmen bei den Simulationen eine Sonderstellung ein, denn inzwischen gibt es Action-Spiele mit Simulations-Charakter und umgekehrt. Hier ist es für die moralische Bewertung entscheidend, was der Hauptzweck der Simulation ist: Menschen möglichst realistisch zu ermorden oder ein Gerät möglichst realitätsnah zu beherrschen.

Eines steht fest: Reine Simulationen sind sterbenslangweilig und begeistern nur wenige wirklich. Simulationen, wie sie in der Wirtschaft oder der Wissenschaft angewandt werden, sind dafür gute Beispiele. Der Spielspaß wird erst durch zusätzliche Elemente erzeugt. Simulationen als Spiele leben auch von der Grafik und der Handlung, die, wie bei den meisten Spielen, selten nur friedfertig ist.

Simulationen erziehen zum bewußten Umgang mit Aufgaben. Wer als Staatsoberhaupt Tausende von Menschen umbringt, weil er sich bereichern will, wird kaum das Ziel des Spiels erreichen und damit verlieren. Wer bei einer Simulation blind um sich schießt, statt zu überlegen, wird selbst abgeschossen. Die Lehre, die man aus seiner eigenen Dummheit zieht, kann sehr wertvoll sein. Es ist besser, man macht diese Erfahrung am Computer, wo man keinen Schaden anrichtet, als auf dem wirklichen Schlachtfeld, das nie Realität werden möge.(gn)





Chuck Yeagers AFT

Fliegen Sie mit einem Testpiloten um die Wette – echte Teufelskerle sind gefragt!

GRAFIK	85 ★	
SOUND & MUSIK	19 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	

MS-DOS (C64)
Electronic Arts
zirka 80 Mark

Chuck Yeager, ehemaliger amerikanischer Testpilot, Astronaut und Air Force-General, ist nicht nur der Namensgeber dieses Programms, er stand auch den Programmierern mit Rat und Tat zur Seite. Das Ergebnis nennt sich »Advanced Flight Trainer« (verbesserter Flugtrainer), kurz AFT.

Der AFT simuliert hauptsächlich Testflüge. Da es langweilig wäre, jedesmal ein und dasselbe Flugzeug zu testen, sind im AFT gleich 14 verschiedene Maschinen integriert. Elf davon sind richtigen Flugzeugen nachempfunden, drei sind Fantasie-Flieger, die es nur im Computer gibt.

Ihre Aufgabe ist es, die Flugzeuge bis an die Grenze ihrer Belastbarkeit zu testen. Wie schnell sind die Kisten wirklich? Bis zu welcher Höhe kann man mit ihnen steigen? Hält das Flugzeug die ungeheure Belastung einer eng geflogenen Kurve aus? Dieses Spiel mit dem Feuer hat natürlich oft unangenehme Folgen: Wenn beispielsweise bei dreifacher Schallgeschwindigkeit der Motor ausfällt...

Bevor Sie sich in diesen harten Job stürzen, können Sie sich von Chuck im Fliegen unterrichten lassen. Ein spezieller Lern-Modus bringt Ihnen die Steuerung der Flugzeuge vom Start über die Luftakrobatik bis zur Landung bei.

Einige zusätzliche Programmteile sorgen für Abwechslung. So können Sie beispielsweise ein Rennen gegen mehrere Computergegner fliegen oder zusammen mit Chuck Yeager Formationsflug üben. Ihre Ergebnisse werden jeweils bewertet und auf Wunsch auch auf Disk gespeichert. Dadurch ist es möglich, daß Sie bei einem Rennen gegen sich selbst fliegen – der Computer spielt einfach Ihren letzten Flug ab.

Die 3D-Grafik ist aus verschiedenen Blickwinkeln darstellbar. Sie können beispielsweise Ihr eigenes Flugzeug von hinten betrachten. Ein witziges Detail des Formationsflugs: Sie sehen die Auspuffgase von Chucks Flugzeug, die Ihnen sogar die Sicht vernebeln.

Von AFT sind weitere Versionen geplant. So soll dieses Jahr auf jeden Fall eine C64-Umsetzung erscheinen, auf andere Computer hat man sich noch nicht festgelegt. Eine Fortsetzung ist auch schon angekündigt: »General Chuck Yeagers Air Combat Simulator«. (bs)



Sind wir doch mal ehrlich: »Flight Simulator II« ist eine tolle Sache und macht auch eine Menge Spaß – doch es gibt mehr im Flugsport, als immer nur in der Gegend herumzufliegen. Und damit meine ich nicht, böse Feinde vom Himmel zu holen. Kunst-, Test-, Formations- und nicht zuletzt Rennflüge sind ganz schön spannend und anstrengend – aber auch verteufelt schwer. Der AFT bietet noch dazu wahnsinnig viel Abwechslung: 14 Flugzeuge, 6 Rennstrecken, sowie ein 250 mal 250 Kilometer großes Fluggelände.

Ich habe AFT aber nicht nur dank seiner sehr interessanten Spielmodi liebgewonnen; auch die technische Ausführung ist vom Allerfeinsten. Rasante 3D-Grafik schon auf dem doch recht langsamen Schneider-PC (auf dem wir das Programm getestet haben). Doch wehe, man fliegt mit einem 20000-Mark-AT mit 80386-CPU (Kenner wissen, was ich meine). Ich habe es probiert und bei der ersten Kurve den Kopf eingezogen. Das ist dann kein Spiel mehr, sondern ein Erlebnis.

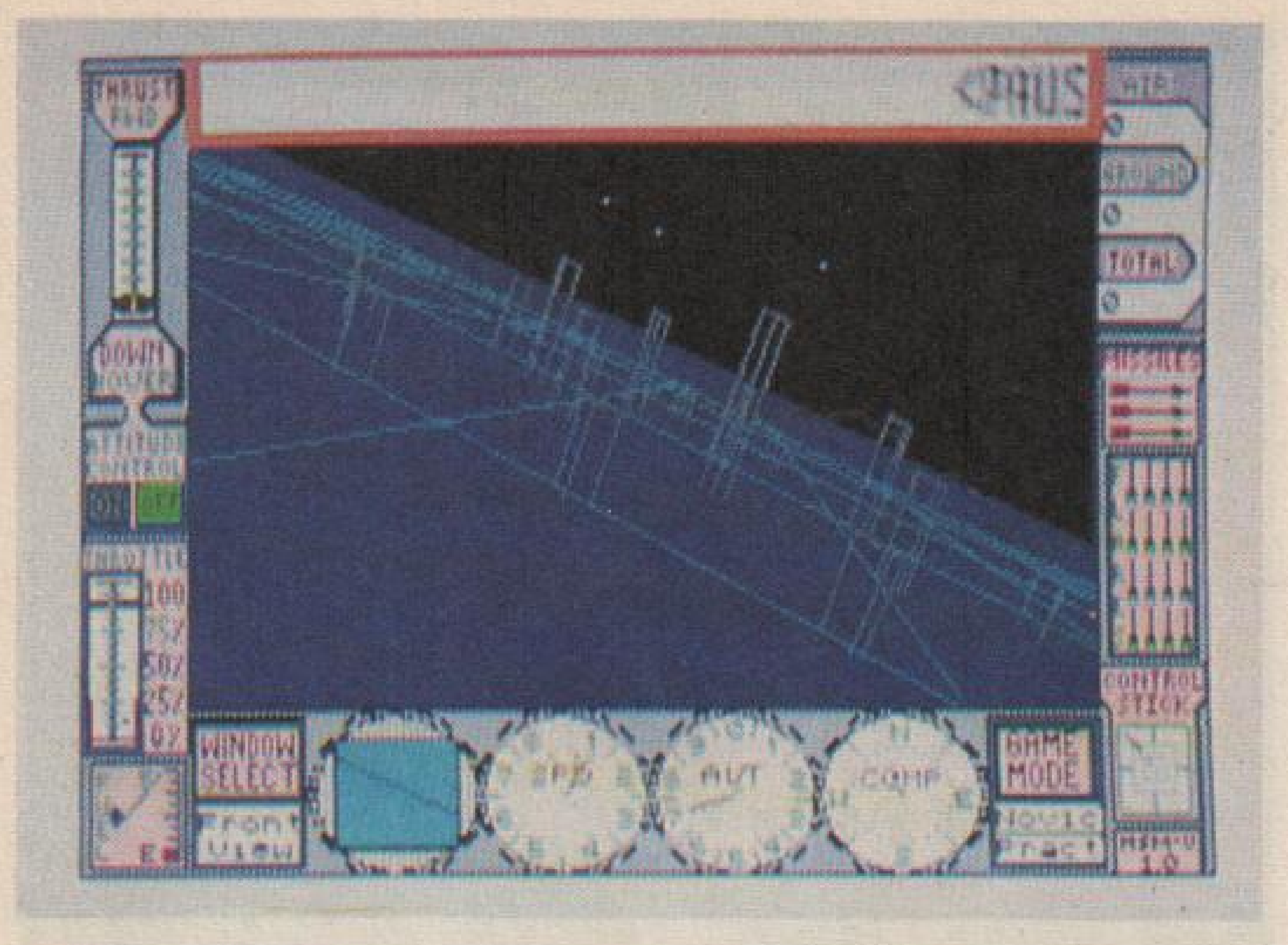
Ich bin höchst gespannt auf die C64-Version. Der Hersteller schwärmt jetzt schon davon, daß diese nochmals besser sei. (bs)

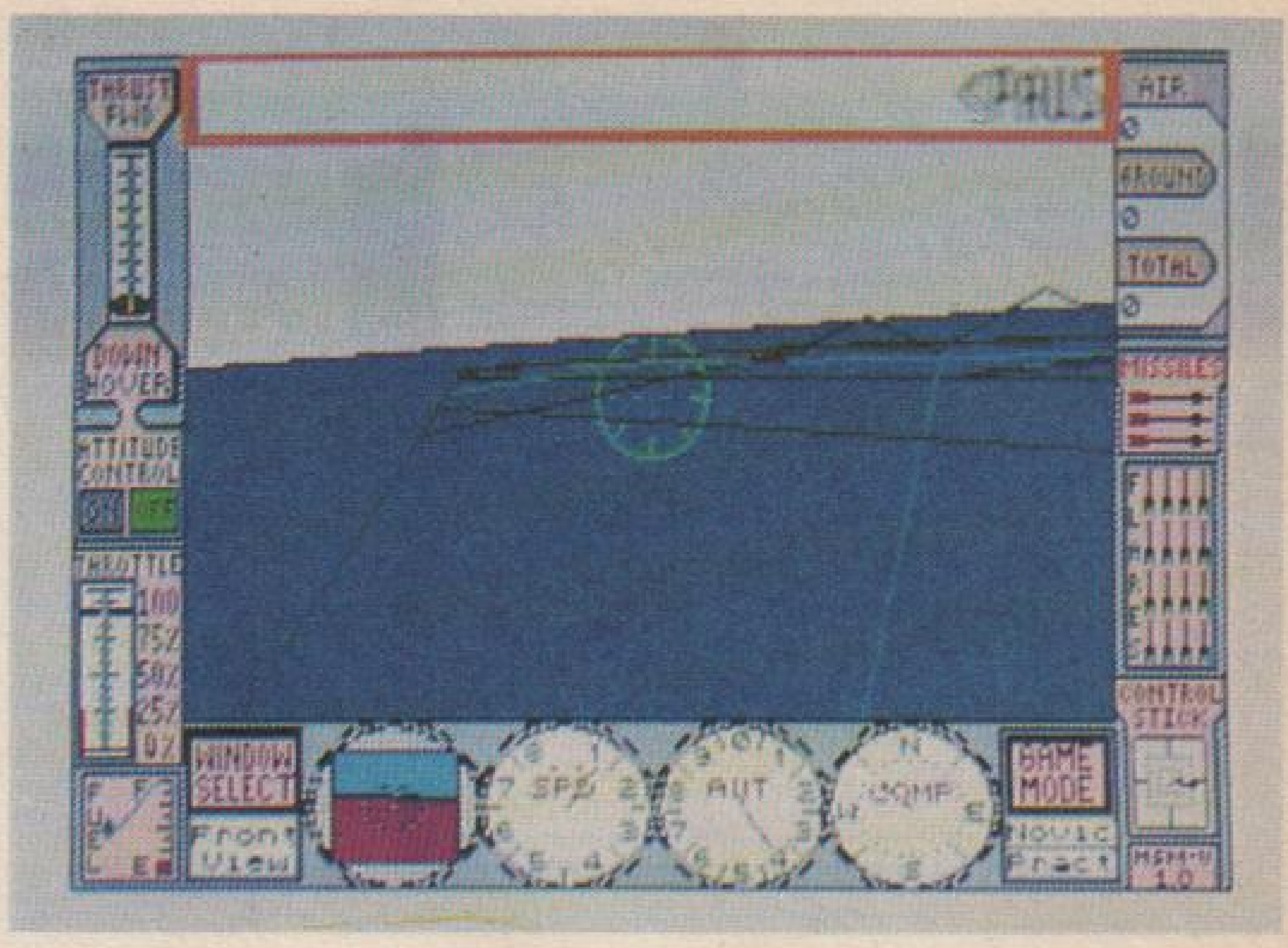


Man glaubt gar nicht, was alles in einem PC mit Grafik-Karte steckt. Bislang waren diese Kisten für mich gerade gut genug, um meine Artikel für »Happy Computer« damit zu schreiben. Doch dieser Flugsimulator beweist, daß man noch eine Menge mehr machen kann, wenn man mal was anderes programmiert als nur Textverarbeitungen und Datenbanken.

Die Grafik ist auf dem Schneider-PC exzellent und überraschend schnell. Bei einem PC, dessen CPU nur mit 4,7 MHz getaktet wird, ist die Grafik allerdings langsamer. Ein Lob gebührt auch der Steuerung, die schon mit der Maus sehr präzise und einfach arbeitet. Man kann sich voll auf das Fliegen konzentrieren, ohne lange nachdenken zu müssen, welche Taste man jetzt drücken muß. Dadurch lernt man schnell die ersten Lektionen, um sich dann den anspruchsvollen Aufgaben zu widmen. Der Formationsflug zum Beispiel hat mich sehr gereizt.

Für eine Simulation bietet AFT völlig neue Ideen. Das Programm zeigt, wie man eine Simulation mit einem Spiel verbindet, ohne daß gleich alles in einer wilden Ballerei ausartet. (gn)





Harrier Strike Mission

Großalarm im Ozean. Ein Senkrechtstarter soll eine kleine Insel von üblen Feinden befreien.

GRAFIK	50 ★
SOUND & MUSIK	46 ★
HAPPY-WERTUNG	42 ★

Atari ST (Macintosh)
Miles Computing
zirka 80 Mark (Diskette)

Eine schwierige Mission erwartet Sie, Commander. Unser Feind hat sich auf einer kleinen Insel in drei Meilen Entfernung eingenistet. Dort befindet sich ein Hauptquartier mit einem kleinen Flughafen, einer Panzer-Station und einem Benzinlager. Sie sollen von einem Flugzeugträger mit einem Senkrechtstarter abheben, alle diese Objekte vernichten und so die Insel für uns räumen. Danach kehren Sie zum Flugzeugträger zurück.

Natürlich wird unser Feind dabei nicht tatenlos zusehen. Auf der Insel sind fünf Kampf-Jets und zehn Panzer stationiert. Es ist immer nur ein Jet des Gegners in der Luft. Vernichten Sie diesen, startet kurz darauf der nächste mit einem besseren Piloten. Sie können es sich auch einfach machen und den Flughafen mit allen Flugzeugen zerstören. Dann gibt es allerdings weniger Punkte. Ähnlich verhält es sich mit den Panzern. Auch hier ist immer nur einer aktiv. Durch einen Schuß auf die Panzer-Station können Sie alle übrigen mit einem Schlag vernichten, doch auch das kostet Punkte.

Ihr Flugzeug ist mit drei hitzeempfindlichen Raketen und einer 30mm-Kanone ausgestattet. Die Kanone hat unendlich viel Munition. Feindliche Flugzeuge sind mit den Raketen sehr einfach zu treffen, allerdings gibt es dafür weniger Punkte als für Treffer mit der Kanone. Panzer und Jets schießen mit hitzeempfindlichen Raketen auf Sie. Diesen entgehen Sie durch das Abwerfen von Hitzebomben. Von diesen Bomben haben Sie nur 16 Stück an Bord.

Sie müssen sich beeilen, die Mission zu beenden, denn Ihr Sprit reicht nicht sehr lange. Und nichts ist tragischer, als alle Ziele vernichtet zu haben und dann auf dem Heimweg wegen Treibstoffmangels abzustürzen.

Vor dem Start der Mission können Sie zahlreiche Optionen einstellen. Beispielsweise dürfen Sie den Feinden verbieten, auf Sie zu feuern. Dann gibt es aber auch keine Eintragung in der High-Score-Liste, die auf Diskette gespeichert wird. Außerdem lassen sich Schwierigkeitsgrad und grafische Details bestimmen. Je mehr Sie auf Details verzichten, desto schneller wird das Spiel. Die ST-Version benötigt einen Farbmonitor. (bs)

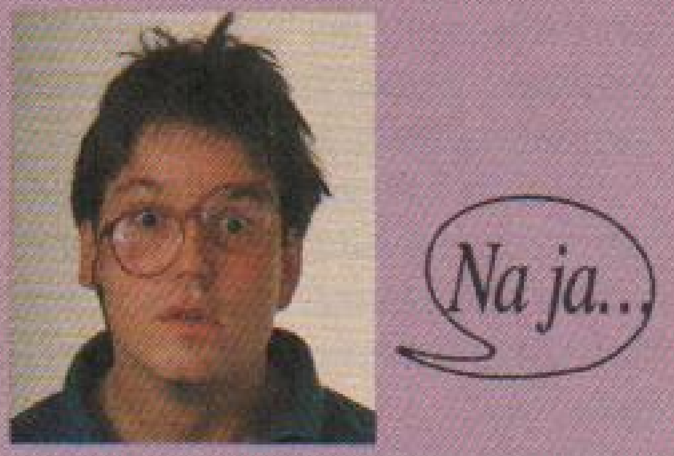


Eine recht ungewöhnliche Flugsimulation ist »Harrier Strike Mission« schon: Es gibt nur eine einzige Mission, die ein Könner innerhalb weniger Minuten beendet (sehr viel länger reicht auch der Sprit nicht). Auch das Fluggelände ist sehr klein: Es wiederholt sich schon nach wenigen Meilen beziehungsweise Flugminuten.

Wer erst einmal die Steuerung des Jets verstanden hat, wird wenig Probleme mit der Mission haben. Außerdem gibt es eine höchstmögliche Punktzahl, die nicht übertroffen werden kann, immerhin aber sehr schwer zu erreichen ist. Der Haken an der Sache ist, daß man den Senkrechtstarter wirklich nicht einfach in den Griff bekommt. Die Steuerung verlangt höchste Konzentration, was anfangs leicht zu Frustration führt. Andere Simulationen sind da freundlicher zum Spieler.

Die 3D-Vektor-Grafik ist nicht die allerschnellste, aber immerhin schnell genug, um den Spieler zu packen und die Simulation »echt« erscheinen zu lassen.

Harrier Strike Mission ist eine brauchbare Simulation, die aber auf Dauer langweilig wird. Etwas mehr Abwechslung hätte hier gut getan. (bs)

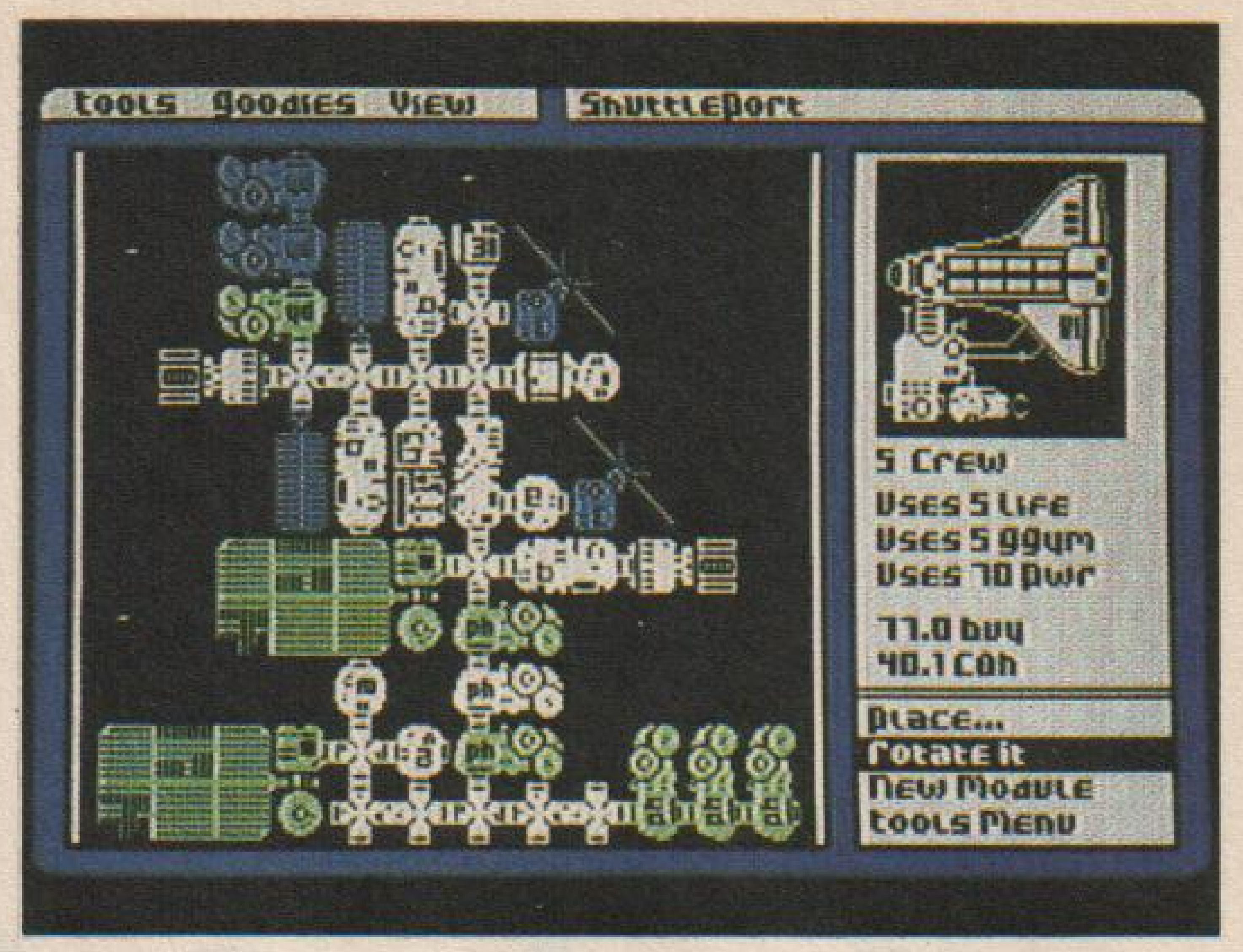


Ich kann mich mit Harrier Strike Mission nicht so recht anfreunden. Allein die Maus-Steuerung hat mir hart zugesetzt. Sie ist derart nervig, daß man den Vogel kaum in der Luft halten kann. Außerdem wird jede Bewegung, die man einmal begonnen hat, unendlich lang beibehalten. Das wäre ja gar nicht schlimm und ist auch realistisch. Aber um die Bewegung zu stoppen, muß man mit der Maus eine exakte Gegenbewegung durchführen. Wie man auf diese Weise präzise steuern, geschweige denn einen Luftkampf überstehen soll, ist mir schleierhaft.

Auch hat der Harrier wohl keine sonderliche Auswahl an Waffensystemen, so daß man meistens ganz auf die Bordkanone angewiesen ist. Hat ein Harrier da nicht mehr zu bieten? Auch das richtige Senkrechtstarter-Feeling kam bei mir nicht auf. Egal, wie man auch die schwenkbaren Düsen verstellt, das Flugzeug fliegt sich fast immer gleich.

Wer eine richtige Simulation sucht, wird mit dem Harrier nicht optimal bedient. Und für ein Ballerspiel ist das Spiel zu diffizil. Das Programm simuliert nach meiner Meinung eher eine Cessna mit Schluckauf. (al)





Earth Orbit Stations

GRAFIK	71 ★	
SOUND & MUSIK	2 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	

C64 (Apple II)
Electronic Arts
79 Mark (Diskette)

Wem »Schaffe schaffe Häusle baue« zu langweilig ist, der kann den Grundstein für seine Weltraumstation legen.

Wir schreiben das Jahr 1996. Das Bauen von Weltraumstationen, die die Erde umkreisen, ist ein alltägliches Geschäft geworden. Sowohl Wirtschaft als auch Forschung profitieren von den Stationen im Orbit der Erde. In der komplexen Wirtschafts-Simulation mit dem treffenden Namen »Earth Orbit Stations« (kurz »EOS« genannt) werden Sie zum Boß einer Gesellschaft, die sich auf den Bau von Weltraumstationen spezialisiert hat. Sie sind aber nicht alleine: Bis zu drei weitere Spieler dürfen gleichzeitig mitmachen, für die auch Computergegner einspringen können.

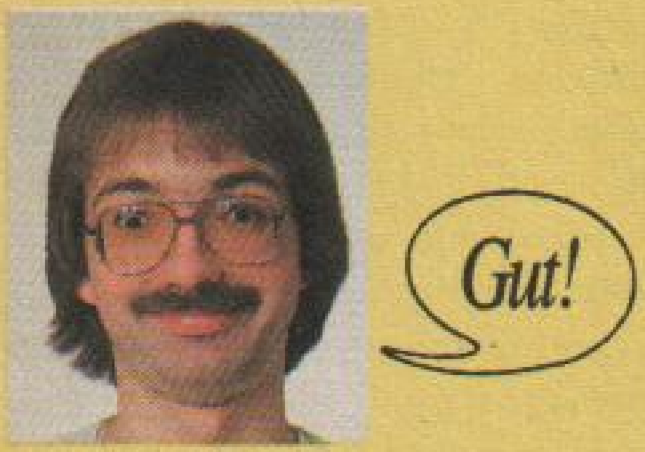
Es gibt 39 verschiedene Module, aus denen Sie eine Station zusammenbauen können. Von der Energiegewinnung bis zum Space-Shuttle-Raumhafen existieren Module für die verschiedensten Zwecke. Jedes Modul kann entweder für kommerzielle (bringt mehr Geld) oder wissenschaftliche Zwecke (verbessert das technische Know-how) eingesetzt werden.

Um bestimmte Hochtechnologie-Module zu erwerben, müssen Sie sich aber erst ein gewisses Wissen angeeignet haben. Das erreicht man wiederum, indem man mit anderen Modulen erfolgreich Forschung betreibt.

EOS bietet sieben unterschiedlich komplexe Spiel-Szenarien mit bestimmten Aufgaben. Bei der einfachsten Variante gewinnt derjenige, der innerhalb von zwei Spiel-Jahren das meiste technische Wissen gewinnt. Eine andere Aufgabe lautet, möglichst schnell ein Weltraum-Krankenhaus in der Mars-Umlaufbahn zu errichten. Und bei der anspruchsvollsten Mission haben Sie zehn Jahre Zeit, um Lebensformen im Sonnensystem aufzuspüren. Die schwierigeren Aufgaben sind auch recht zeitaufwendig. Wie schön, daß man wenigstens den Spielstand auf Diskette speichern kann.

EOS ist ein Handels- und Taktik-Spiel, das entfernt mit Programmen wie »Hanse« und »Airline« vergleichbar ist. EOS ist aber wesentlich komplexer, anspruchsvoller und bietet einen interessanten Handlungsrahmen, der auf den Plänen der amerikanischen Weltraumbehörde NASA basiert.

(hl)

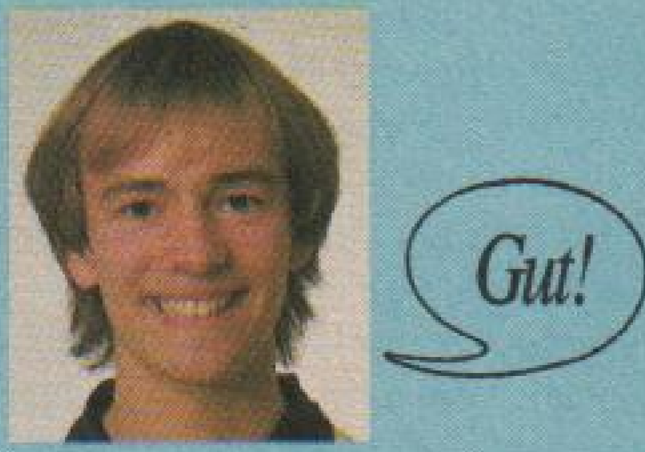


Nach unserer recht ruppigen Besprechung von Hanse im 2. Spiele-Sonderheft wurde ich des öfteren mit dem Argument »Das Programm verkauft sich gut; ihr habt nur gemeckert, weil ihr diese Art von Spiel nicht mögt« konfrontiert. So ganz kann das aber nicht stimmen. Während Hanse in technischer und spielerischer Hinsicht wirklich armselig ist, zeigt EOS, was man aus diesem Genre herausholen kann: Eine faszinierende Handlung und die zum Teil sehr umfangreichen Missionen garantieren langanhaltende Motivation.

Freilich ist das Spiel bei weitem nicht so einfach zu beherrschen wie Hanse. Dazu kommt, daß alle Bildschirm-Texte in Englisch sind.

Dieses Programm ist sicher nichts für Action-Fans, aber ein interessantes Wirtschaftsspiel, das die meisten anderen Programme dieses Genres in die linke Hosentasche steckt. Wer diese Art von Spiel liebt, wird begeistert sein. Und selbst die »Redaktions-Skeptiker« (Gregor und ich) ließen sich von EOS überzeugen. Das Programm ist derart komplex und überzeugend konzipiert, daß es seinen Platz in der Rubrik »Simulationen« verdient hat.

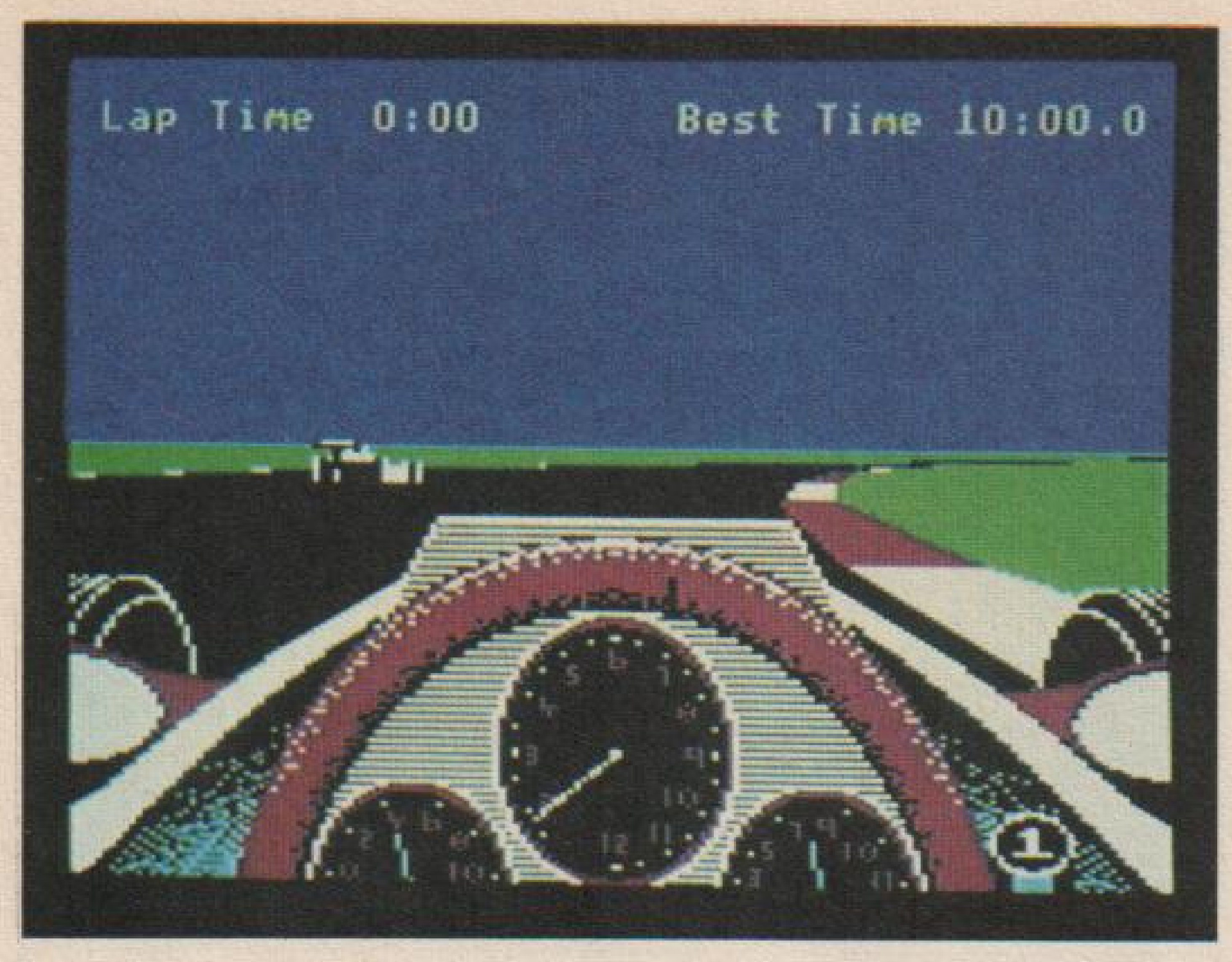
(hl)

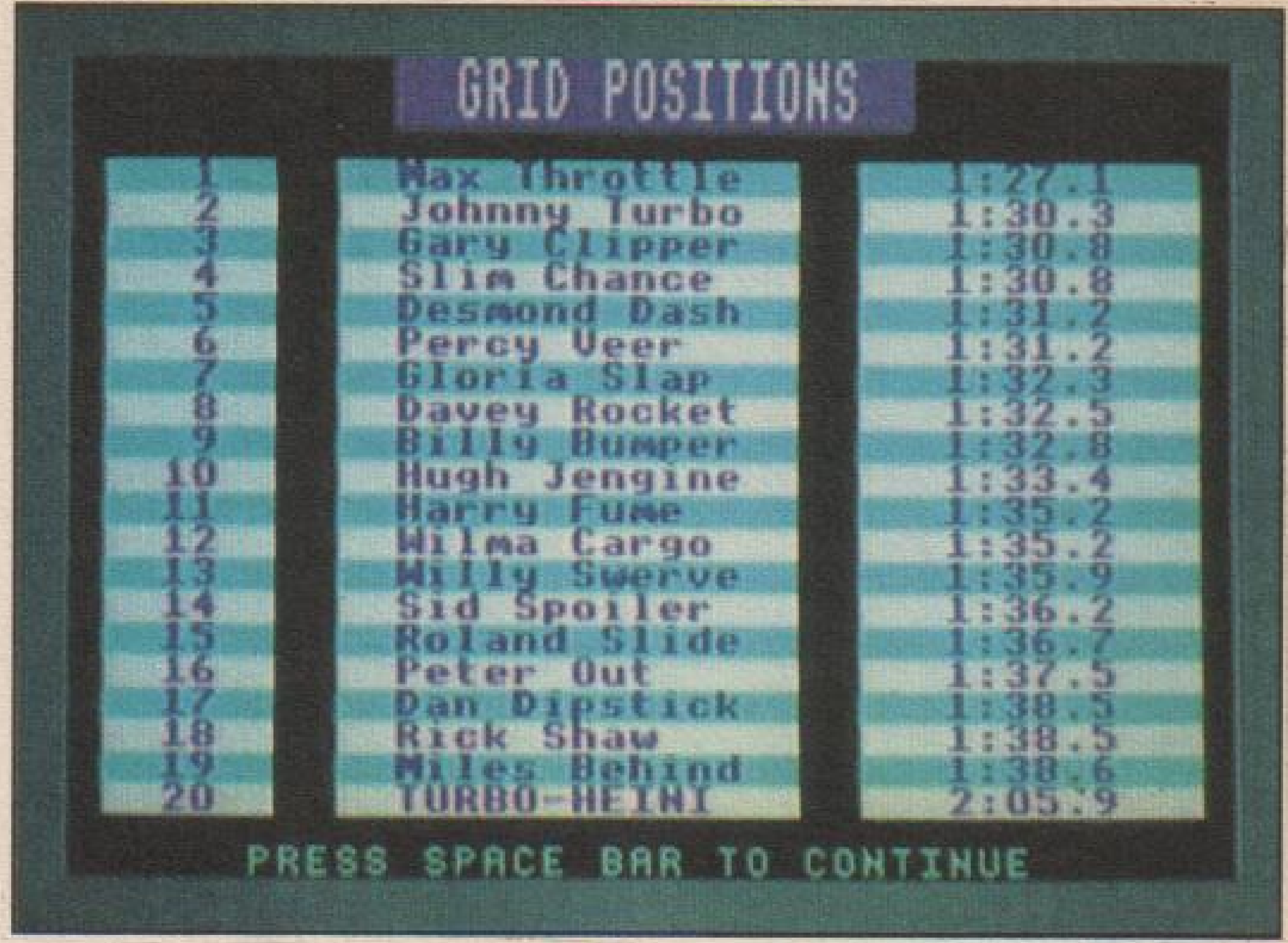


Vorsicht, hier haben wir ein Spiel, das süchtig machen kann. Für mich hat EOS das gewisse Etwas, das auch schon »Elite« auszeichnete. Hier gibt es zwar keine Action-Sequenz, dafür viele verschiedene Methoden, wie man ein Problem anpackt. Genau das richtige für galaktische Glücksritter. Dabei sind Taktik, Glück und viel Überlegung gefragt. Der Anfang ist daher sehr frustrierend, da man auch bei der einfachsten Mission schon sehr genau handeln muß, sonst ist bereits nach den ersten Zügen alles verloren. Allein die vielen Details in der Anleitung können einen entmutigen. Wer die Zeit aufbringt, die man braucht, um das komplexe Programm zu verstehen, wird sicher nicht enttäuscht sein. Jedes Spiel ist anders und bietet immer neue Varianten. Und es macht einfach Spaß, zu sehen, wie das eigene Imperium hoch über der Erde wächst.

Es gibt zwei Punkte, die mir mißfallen. Der erste ist die Titelmusik. Wie Boris es beim Spielen richtig formulierte: Sie ist die reinste Folter. Das zweite ist die Steuerung. Der quadratische Cursor, der sich wenig elegant über den Bildschirm bewegt, stört ein wenig.

(gn)





Revs Plus

Zukünftige Formel-3-Piloten aufgepaßt! Die neue Version eines Top-Hits vom letzten Jahr ist da. Wird es Ihnen gelingen, 19 Konkurrenten durch atemberaubende Überholmanöver auszustechen?

GRAFIK	74 ★
SOUND & MUSIK	20 ★
HAPPY-WERTUNG	85 ★

C 64
Firebird
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Anfang 1986 kam ein neuartiges Autorennen für den Commodore 64 auf den Markt. Es handelte sich nicht direkt um ein Action-Spiel, sondern um eine Simulation. Die Rede ist natürlich vom Klassiker »Revs«.

Nur ein kleines Detail gab damals Anlaß zur Kritik: Der Rennwagen konnte nicht mit einem Digital-Joystick (zu dieser Gruppe gehören die meisten verkauften Joysticks) gesteuert werden. Ansonsten riß das Programm viele Spieler zu Begeisterungsstürmen hin. Nach langer Wartezeit ist nun das Nachfolgeprogramm erschienen.

Die neue Version von Revs unterstützt fast alle Eingabegeräte. Neben dem normalen Digital-Joystick darf auch ein Drehregler oder ein analoger Joystick benutzt werden. Natürlich können geübte Rennfahrer auch auf die alte Steuerung, sprich Tastatur, zurückgreifen. Da das Fahren auf Wunsch vom Computer unterstützt und somit einfacher wird, kann sich der Spieler auf die wesentlichen Bedienungselemente konzentrieren. Außerdem enthält »Revs Plus« vier neue Kurse, die teilweise sehr hohe Anforderungen an den Spieler stellen. Unter den internationalen Rennstrecken befindet sich auch der Nürburgring.

In der hervorragenden deutschsprachigen Anleitung wird nicht nur die Bedienung des Programms erklärt. Man wird auch über allgemeine Dinge, was das Autofahren als Rennsport betrifft, informiert. Die Aerodynamik und das Kurvenverhalten eines Autos werden zum Beispiel sehr genau erläutert.

Wenn sich der Spieler dann nach einiger Zeit mit dem Programm und der Steuerung vertraut gemacht hat, muß er sich erst noch in den Trainingsläufen für das Rennen qualifizieren. Die Startposition ist von den Zeiten der Trainingsläufe abhängig. Während des Rennens wird immer der eigene Platz im Feld der 20 Autos angezeigt. Das heißt, daß auch die anderen 19 Fahrzeuge aktiv am Rennen teilnehmen. Wieviele Autos noch zu überholen sind, legt also nicht der Zufallsgenerator fest, sondern der Spieler selbst.

Revs Plus ist sehr realistisch. Wenn der Spieler mangels fahrerischen Könnens über die Bordsteinkante fährt, macht das Auto je nach Geschwindigkeit einen kleinen, oder größeren Hüpfer. (mg)



Heulende Motoren, quietschende Reifen, hektische Betriebsamkeit in den Boxen und nicht zuletzt die vielen hunderttausend Zuschauer machen ein Autorennen zu einem Erlebnis. Wer hätte gedacht, daß ein Programmierer es fertig bringen würde, auf dem C64 eine ähnliche Atmosphäre zu simulieren.

Die neue Version von Revs hat mir sehr gut gefallen. Mit Hilfe der computerunterstützten Steuerung läßt sich der Wagen per Joystick wunderbar lenken. Revs Plus dürfte eines der wenigen Programme sein, das auch nach intensivem Spiel nicht langweilig wird. Dafür sorgen schon die verschiedenen Kurse. Und natürlich die anderen 19 Fahrzeuge, die einem das Rennfahrerleben sehr schwer machen. Schade ist nur, daß außer der Steuerung und den Kursen keine anderen Neuerungen mit eingebaut wurden. Wer daher schon Revs besitzt, sollte sich gut überlegen, ob sich 40 Mark für Revs Plus lohnen.

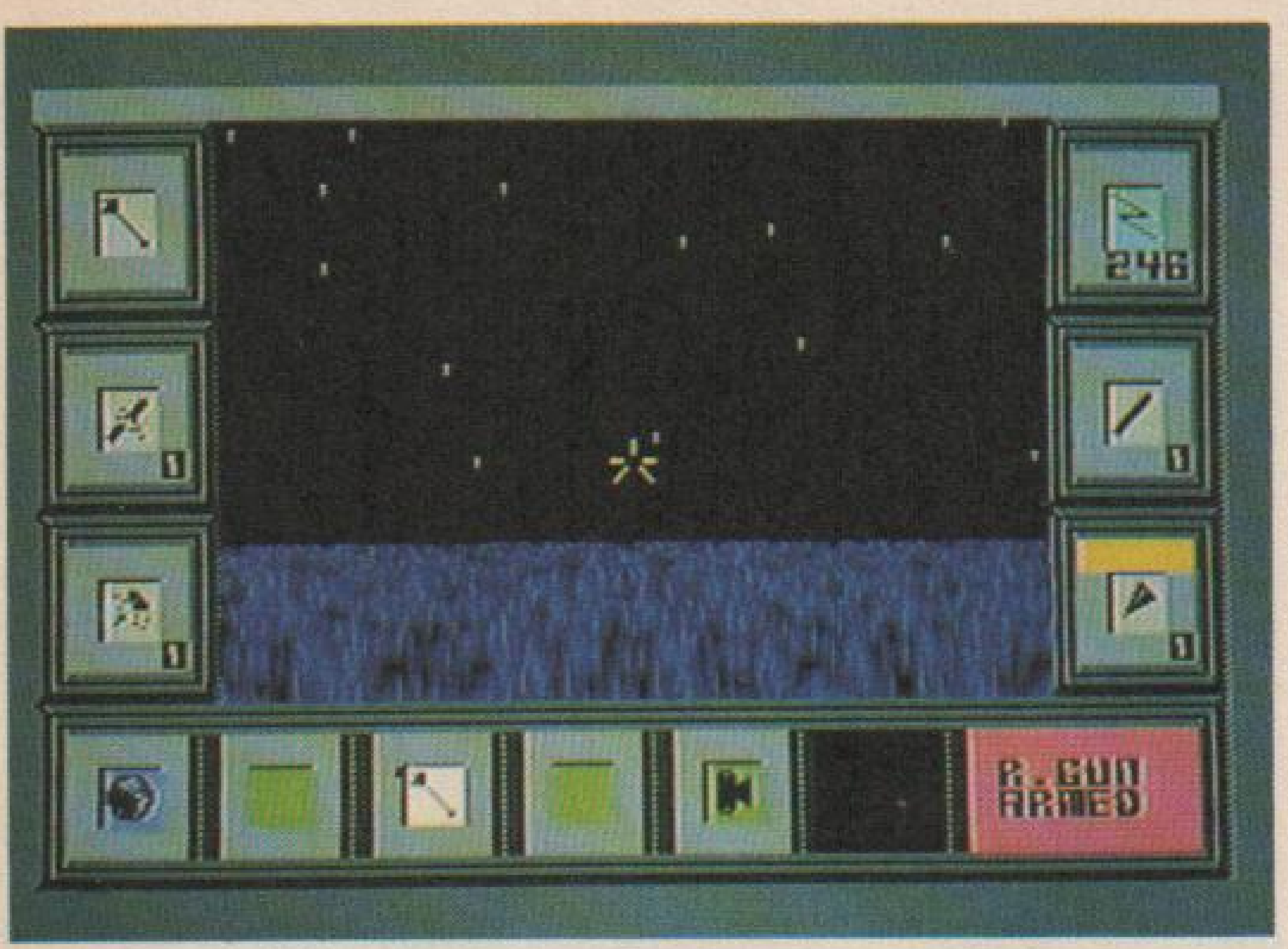
Meine Hochachtung vor der programmiererischen Leistung. Die Symbiose von realistischer Simulation und aktionsreichem Spiel ist dem Autor perfekt gelungen. Drehen Sie doch mal ein paar Proberunden im Software-Fachhandel! (mg)

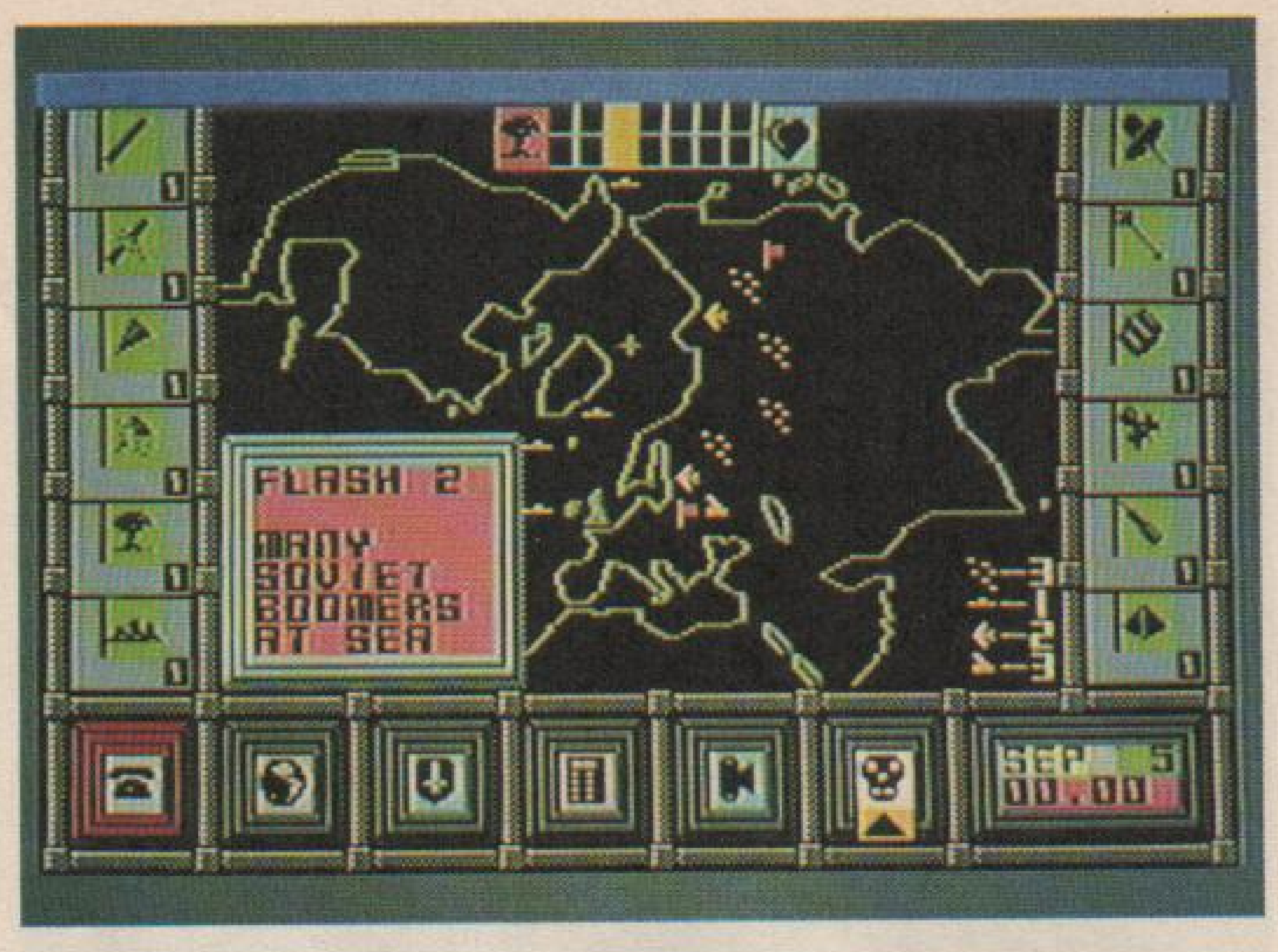


Das ein Jahr alte Programm Revs ist bis heute das einzige Computerspiel, das die Bezeichnung »Renn-Simulation« verdient. Alle anderen Programme, egal ob sie »Pitstop« oder »Out Run« heißen, sind nur Geschicklichkeitsspiele mit einem Hauch von Realismus.

Ich bin nicht der beste Revs-Fahrer in der Redaktion (liegt das vielleicht daran, daß ich keinen Führerschein habe?), aber ich bin einer der innigsten Fans dieses Spiels. Deswegen habe ich mir von Revs Plus auch einiges erwartet. Ein wenig enttäuscht war ich daher schon, als ich sah, daß Revs Plus nur einige zusätzliche Rennstrecken sowie eine Joystick-Steuerung bietet. Revs ist aber auch nicht schlechter geworden und das bedeutet: viel Fahrspaß, aber auch viel Frustration (denn es ist wirklich nicht einfach zu spielen). Die 3D-Grafik ist flott und gut, die Soundeffekte immer noch kümmerlich.

Im Gegenzug ist die Plus-Version etwas preiswerter. Wer Revs noch nicht hat, sollte zugreifen. Wer allerdings schon Besitzer der ersten Version ist, sollte genau abwägen, ob es sich lohnt, nochmals 40 Mark für vier neue Strecken und die Joystick-Steuerung auszugeben. (bs)





High Frontier

GRAFIK	47 ★
SOUND & MUSIK	18 ★
HAPPY-WERTUNG	22 ★

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Activision
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Schneller als Ronnie: Mit Hilfe des Computers können Sie schon heute mit den feinen SDI-Waffen herumspielen.

Dies scheint einer der Tage zu sein, an denen anscheinend alles schief geht: Vor zehn Minuten hat die sowjetische Streitmacht zum atomaren Erstschlag ausgeholt. 3407 Interkontinental-Raketen, jede mit sündhaft teuren Mehrfachsprengköpfen bestückt, nähern sich mit rasender Geschwindigkeit dem amerikanischen Festland, und der Wetterbericht sagt radioaktiven Fallout voraus. Um diesen Erstschlag abzufangen, haben Sie über Jahre hinweg die Entwicklungsabteilung der Strategic Defense Initative (SDI) geleitet. Jetzt wird sich zeigen, was Ihr System wert ist. Wenn Sie alle feindlichen Raketen vom Himmel holen, haben Sie Ihre Mission erfüllt.

»High Frontier« nimmt für sich in Anspruch, eine SDI-Simulation zu sein. Ein eigentliches Spielziel ist nicht vorgegeben, jedoch stellt sich bald heraus, daß man so schnell wie möglich einen russischen Erstschlag abwehren muß. Es stehen sechs verschiedene Satellitentypen zur Verfügung, die man aber erst bauen lassen und in den Weltraum schicken muß. Hin und wieder ruft der Präsident bei Ihnen an und erkundigt sich, wieviele Raketen Sie zum jetzigen Zeitpunkt vom Himmel holen könnten. Je nach Beurteilung fallen die Geldmittel aus, die für den weiteren Bau zur Verfügung gestellt werden. Wenn man richtig haushaltet, kann man schon bald seinen ersten Laser ins All schießen. Nach Ihrer Beurteilung richtet sich auch die Wucht des amerikanischen Gegenschlags.

Währenddessen ändert sich andauernd die geopolitische Lage; Sie müssen erkennen lernen, wann ein Angriff erfolgt. Wenn es erst einmal zum nuklearen Desaster kommt, haben Sie nur 5 Minuten Zeit, um das System zu bewaffnen und die Raketen mittels Laser abzuschießen. Dies geschieht in einer sehr schwierigen Action-Sequenz, in der Sie Raketen in Form von winzigen Lichtpunkten abschießen müssen. Natürlich müssen Sie nicht alle angreifenden Raketen abballern. Sie bedienen nur einen Satelliten, für die restlichen errechnet der Computer die Trefferquoten. Danach holen die Amerikaner zum Gegenschlag aus. Zum Schluß wird Bilanz über die Zerstörung der Welt gezogen und das Spiel beginnt von Neuem (mit einer frischen Welt, versteht sich). (al)



Sorry, aber damit kann ich mich in keinster Weise anfreunden. Ich habe nichts gegen ein politisch brisantes oder sogar einseitiges Spiel. Aber bei der systematischen Vernichtung von Menschen und einer atomaren Aufrüstung in Form eines Computerspiels stellen sich mir die Haare zu Berge.

Es ist alles derartig einseitig dargestellt, daß es mir graust: Grundsätzlich greifen nur die Russen an und die amerikanischen Waffen werden nur zum Segen der Menschheit eingesetzt. Ich glaube, daß dieses Spiel die eigentliche Problematik, die hinter SDI steckt, verharmlost.

Technisch ist das Programm gar nicht mal so übel gemacht, wenn auch die Action-Szene teuflisch schwer und nur mit sehr viel Glück zu meistern ist. Aber der Verlauf des Spiels (ist das noch ein Spiel?) bleibt immer der gleiche: SDI bauen, Angriff abwarten, Angriff abwehren und dann Tote zählen. Das ist nicht nur makaber, sondern auch auf Dauer langweilig. Wenn man schon eine Simulation spielt, sollte man eigentlich in das Geschehen eingreifen und es auch beeinflussen können. Hier beeinflußt man nur die Zahl der Sprengköpfe. (al)



Es war ja nur eine Frage der Zeit, bis ein Softwarehaus dieses brisante Thema zu einem Computerprogramm verarbeiten würde. Daß daraus ein derart blödes Spiel wird, konnte niemand voraussehen. Der Name beschreibt es schon sehr treffend. »Frontier« heißt zu Deutsch Grenze. Und dieses Spiel ist wirklich knapp an der Grenze des Zumutbaren.

Ganz abgesehen vom moralischen Standpunkt enttäuscht High Frontier auch als Strategie-Spiel bitter. Der Spielverlauf gleicht sich bei jedem neuen Versuch, die westliche Welt zu verteidigen, wie ein Ei dem anderen. Da zudem sowohl Grafik als auch Sound bestenfalls durchschnittlich sind, hatte ich schon nach kurzer Zeit genug von diesem Spiel. Die kleine Action-Sequenz ist technisch höchst primitiv und fast unmöglich zu spielen.

Ich verurteile ein Programm nicht gleich, nur weil auf ein paar Sprites geschossen wird. Aber High Frontier ist in manchen Punkten schlicht und einfach geschmacklos. Nachdem die Erde mit Ihrer Hilfe vernichtet wurde, erscheint auf dem Bildschirm der Kommentar: »Bitte Feuerknopf drücken, um die Welt neu zu errichten«. (mg)

SPIELE-SPASS IST ANGESAGT!



Sonderheft 03/85: Spiele-Tests



Sonderheft 11: Spiele-Tests



Sonderheft 17: Spiele-Tests

Achtung Spiele-Fans: Hier kommen insgesamt mehr als dreihundert Seiten voll mit Spiele-Tests, Marktübersichten, Grafik- und Musikprogrammen. Zusammen ergeben Sie ein Super-Nachschlagewerk: Geschicklichkeits-Spiele, Action-Spiele, Strategiespiele, Sport-Spiele … vom C64 bis zum PC.

Nutzen Sie die Bestellmöglichkeit der Happy-Computer-Sonderhefte mit der eingehefteten Zahlkarte nach der Seite 66 in dieser Ausgabe.





Sub Battle Simulator

GRAFIK	78 ★
SOUND & MUSIK	9 ★
HAPPY-WERTUNG	79 ★

MS-DOS (C64, Atari ST, Apple II, Macintosh)
Epyx
59 bis 79 Mark (Diskette)

In einer Simulation mit vielen spielerischen Finessen werden Sie zum U-Boot-Kapitän.

Die U-Boot-Simulation »Sub Battle Simulator« bietet eine Vielzahl von Szenarios, die alle während des Zweiten Weltkriegs spielen. So geht man als Kapitän eines amerikanischen U-Boots im Pazifischen Ozean auf Tauchfahrt und muß sich gegen japanische Gegner behaupten. Man kann sich aber auch pikanterweise an Bord eines deutschen U-Boots versuchen und gegen die Engländer in den Krieg ziehen.

Man hat den Eindruck, daß sich die Programmierer das indizierte »Silent Service« sehr genau angesehen haben, denn sowohl grafisch als auch spielerisch gibt es verblüffende Ähnlichkeiten. Sub Battle Simulator hat aber noch einiges mehr zu bieten. Neben den bekannten Perspektiven für den Blick aufs Meer (vom Turm aus, durchs Periskop oder Fernglas; dazu kommt eine Karte, die gezoomt werden kann) gibt es eine Übersichtsgrafik, bei der man das eigene U-Boot von der Seite sieht. Dieser Blick auf das eigene Boot verdeutlicht die mitunter etwas abstrakt erscheinenden Angaben über die momentan erreichte Tiefe.

Von der High-Score-Liste über das Abspeichern eines Spielstandes bis zum Logbuch kann man über Spielkomfort nicht klagen. Während des Spielablaufs kann man auch die Ablaufgeschwindigkeit beschleunigen, damit langwierige Manöver nicht dazu führen, daß der Spielspaß abflaut. Normalerweise läuft die Simulation in Echtzeit ab, aber man darf den Ablauf bis zu einem Faktor beschleunigen, bei dem eine Sekunde Spiel vier Stunden Echtzeit entspricht.

Bei den verschiedenen Missionen kann man zwischen vier Realitätsstufen wählen – je realistischer, desto schwieriger. Gestandene Seebären wagen sich an die schwierigste Aufgabe: Sie müssen den gesamten Krieg heil überstehen. Nach Beendigung einer Mission erfolgt eine Bewertung in »Gunship-Manier«: Das Programm wird quasi zum Admiral, kommentiert Ihre Leistung mehr oder weniger freundlich und gibt entsprechende Befehle. Wer beispielsweise im Heimathafen gleich SOS funkt, wird degradiert.

Das linke Bild zeigt die MS-DOS-Version und das rechte die ST-Umsetzung, die nur mit einem Farbmonitor läuft. (hl)



Nach dem Erfolg von Silent Service (das im Gegensatz zu Sub Battle Simulator mittlerweile indiziert wurde) mußten ja ein paar Nachzieher kommen. Und während das ebenfalls in diesem Sonderheft getestete »Up Periscope« in recht trüben Gewässern vor sich hin blubbert, hat Sub Battle Simulator mehr Klasse. Die Programmierer haben wirklich an x Funktionen gedacht. Am schönsten finde ich den »Drauf-schau-Modus«, in dem man sein eigenes U-Boot von der Seite beobachten kann.

Die Weltkriegs-Missionen sind leider hart an der Grenze des guten Geschmacks. Ich bekomme schon ein etwas mulmiges Gefühl, wenn man bei diesem Programm an Bord eines Nazi-U-Boots gegen England in den Krieg zieht.

Die ST-Umsetzung gefällt mir technisch nicht so gut wie das MS-DOS-Original. Beide Versionen sind grafisch fast identisch, doch gerade auf dem ST hätte man wesentlich schönere und flottere Grafik hinbekommen können. Liebhaber von Simulationen werden solche Schlafmützigkeiten aber sicher verzeihen, denn sie können sich an einem ansprechenden, komplexen Programm erfreuen. (hl)

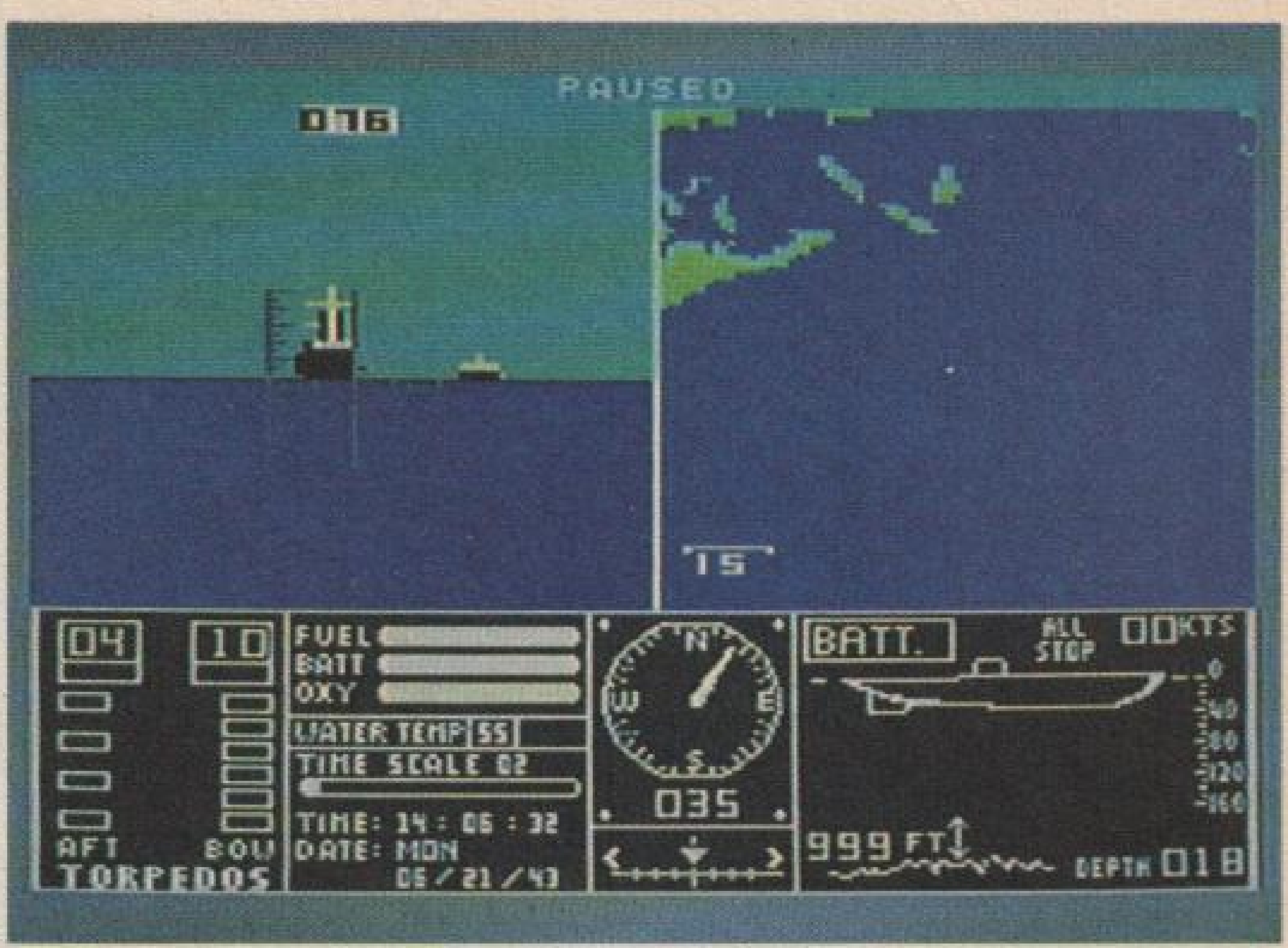


Wer meint, daß er mit Sub Battle Simulator schnell ein paar Schiffchen versenken könnte, wird sich hier gehörig umsehen, denn das Programm ist recht anspruchsvoll. Bei der ST-Version sind viele Funktionen mit der Maus ausführbar, aber ich rate jedem, sich auf die Tastatur einzustellen, denn mit ihr kann man viele diffizile Dinge angehen.

Ein dickes Problem ist die träge Steuerung. Ein Beispiel: Da ist man in einer extrakritischen Situation. Vor dem U-Boot ein Zerstörer auf Rammkurs, hinter ihm klatschen Wasserbomben ins Wasser – und das verdammte Boot will und will nicht abtauchen! Das ist zwar nicht die Regel, aber mir schon öfters passiert. Warum die Steuerung so schleppend reagiert, ist mir ein Rätsel. Das geht auf dem ST sicherlich schneller. Das gleiche gilt übrigens für die Grafik, die mich nicht in Jubelschreie ausbrechen ließ.

Schade, die große Tauchfreude kam bei mir nicht auf. Ich kann mich sonst schnell für Simulationen begeistern, aber da fliege ich doch lieber eine Runde als Hubschrauber- oder Testpilot. Trotzdem kann ich Sub Battle für U-Boot-Fans empfehlen. (al)





Up Periscope

GRAFIK	67 ★
SOUND & MUSIK	38 ★
HAPPY-WERTUNG	65 ★

Stille Wasser sind tief: Mit einem U-Boot geht es auf große Fahrt in die rauhe See.

C64 (Apple II)
Action Soft
zirka 90 Mark (Diskette)

Das Meer ist ruhig, als die USS Tang im Oktober 1944 auf geheimer Mission den Pazifik durchstreift. Die Statusanzeige und ein Informationsschirm zeigen, daß das U-Boot voll einsatzfähig ist. Nervös wechselt der Kapitän zwischen dem Radar, dem Periskop und der großen Übersichtskarte hin und her. Während das Boot mit zwei Drittel Schub vorausfährt, sucht man nach einem japanischen Konvoy, der sich nach Meldung des Geheimdienstes hier irgendwo aufhalten muß.

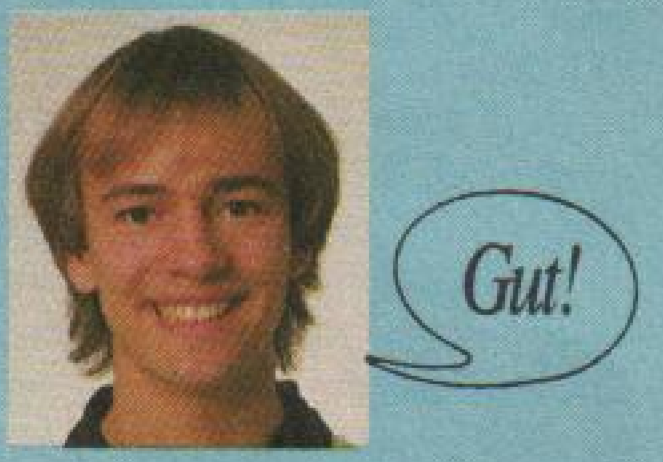
Plötzlich meldet das Sonar durch ein leises »Plink!« ein Objekt in der Nähe. Kurz darauf hat der Kapitän den Konvoy auch schon entdeckt. Er bewegt sich langsam in einem 20-Grad-Winkel von ihm fort. Die Jagd beginnt.

Die USS Tang geht auf Höchstgeschwindigkeit und beginnt, einen weitgestreckten Bogen zu fahren. Die Sicht ist klar, und man muß aufpassen, daß man nicht entdeckt wird. Genau am Scheitelpunkt der Kurve erfolgt der Befehl zum Tauchen. In konstant 20 Meter Tiefe pirscht sich die USS Tang an den Konvoy heran. Durch das Periskop sieht man deutlich in den verschiedenen Vergrößerungen den Zerstörer, der als Begleitschutz mitfährt. Man hat nur noch wenig Zeit, denn der Tag neigt sich dem Ende zu.

Als die USS Tang in Schußweite kommt, ist sie noch unbemerkt. Der Zielcomputer wird aktiviert und das erste Schiff wird angepeilt. Der Zerstörer fährt ganz außen und gibt ein deutliches Ziel ab. Der Kapitän drosselt die Geschwindigkeit auf ein Drittel und feuert die ersten zwei Torpedos bei 900 Fuß Abstand. Deutlich ziehen die Torpedos ihre Spur durch das Wasser. Der Zerstörer bemerkt die herannahende Gefahr zu spät, und die Torpedos finden ihr Ziel.

Der Konvoy beginnt auseinanderzugehen, auf der Flucht vor dem U-Boot. Vier weitere Tanker und Transportschiffe fallen den Torpedos zum Opfer. Dann taucht die USS Tang auf und versenkt mit ihrer Bordkanone auch das letzte Schiff des Konvoys.

So oder so ähnlich läuft ein typisches historisches Szenario bei der U-Boot-Simulation »Up Periscope« ab. Es gibt fünf verschiedene Aufgaben, die vom Anfänger-Training bis zur freien Patrouille im Zweiten Weltkrieg reichen. Je nachdem wie viele Schiffe man auf welchem Level versenkt hat, bekommt man Punkte und wird befördert. (gn)



Eine regelrechte Welle (im wahrsten Sinne des Wortes) an U-Boot-Simulationen ist in den letzten Monaten erschienen. Wer was auf sich hält, programmiert ein Spiel oder eine Simulation, die im nassen Element spielt.

Ein Neuling im Reigen der bekannten Namen ist Action Soft, eine amerikanische Firma, die sehr eng mit Sublogic zusammenarbeitet. Das merkt man dem Programm auch an. Die Tastaturbelegung ist fast völlig mit der des »Flight Simulator II« identisch.

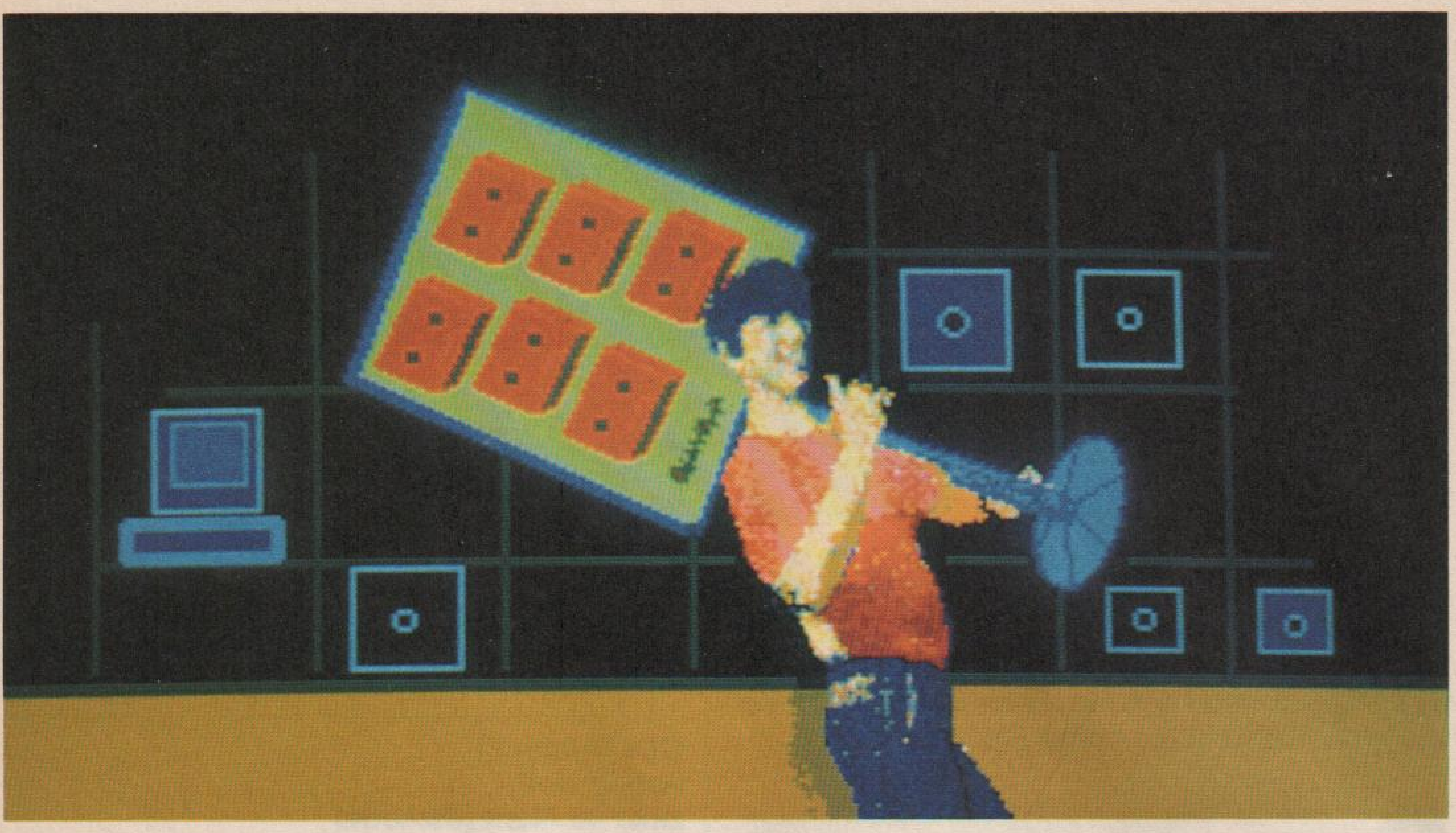
Up Periscope erinnert in vielen Punkten stark an »Silent Service«, zum Beispiel bei den Missionen, die teilweise fast identisch sind. Silent Service ist aber wesentlich leichter zu spielen.

Für meinen Geschmack ist Up Periscope die genauere Simulation, was auch seine Nachteile hat. Up Periscope ist wesentlich komplizierter zu bedienen. Wer nur ein einfaches Schießspielchen sucht, sollte daher lieber die Finger von diesem Programm lassen, denn die ersten Missionen sind sehr schwer, bis man das U-Boot wirklich beherrscht. Wer aber Simulationen mag, wird viel Freude an Up Periscope haben. (gn)



Ich will ja niemanden vorwerfen, daß er woanders ordentlich geklaut hat, aber die Ähnlichkeit zwischen Silent Service und Up Periscope ist fast beängstigend. Sie geht soweit, daß ganze Menüs fast komplett übernommen worden sind. Die Programmierer haben sich wohl Silent Service angeschaut, hier und da einen Menüpunkt dazugetan, und fertig ist die »neue« Simulation. Die ist objektiv gesehen recht interessant und komplex, aber halt nur ein Aufguß eines anderen Programms. Am besten finde ich noch die Bildschirmaufteilung, bei der man zwei Teilbildschirme gleichzeitig sehen kann. Sie dürfen beispielsweise den Blick aus dem Periskop mit einer Ansicht der Seekarte kombinieren.

Die Grafik, die auf der Packung in höchsten Tönen gepriesen wird, konnte mich nicht so recht begeistern. Die Schiffe sind zwar schöner dargestellt als bei anderen U-Boot-Simulationen, aber leider furchtbar langsam. Schlichter und schneller würde sie mir wesentlich besser gefallen. Sorry, Matrosen, aber der ebenfalls in dieser Ausgabe getestete »Sub Battle«-Simulator gefällt mir einfach besser, weil er spielerisch mehr bietet. (hl)



Billig-Spiele

Billig-Spiele... klingt das nicht irgendwie anrüchig, nach zweiter Wahl, Schund und Schluderei? Um solchen Mißverständnissen vorzubeugen, wollen wir diesen Begriff zu Beginn dieser Rubrik erklären.

Das Wort »billig« bezieht sich in diesem Zusammenhang nicht auf den Inhalt, sondern ausschließlich auf den Preis eines Programmes. Die Preisgrenze haben wir bei den 8-Bit-Computern bei 20 Mark und bei 16-Bit-Systemen bei zirka 30 Mark festgelegt. Da das Preisniveau der Software bei den neueren Computern (Atari ST, Amiga) allgemein noch etwas höher liegt, kosten auch die Billig-Spiele geringfügig mehr. Man darf in diesem Zusammenhang nicht vergessen, daß eine 3½-Zoll-Diskette teurer ist als eine Kassette oder eine 5¼-Zoll-Diskette.

Leider sind die meisten preiswerten Programme nur auf Kassette zu haben, da deren Hauptabsatzmarkt immer noch Großbritannien ist, und dort die Heimcomputerbesitzer größtenteils nicht mit Diskettenlaufwerk arbeiten. Das bezieht sich natürlich nicht auf die 16-Bit-Computer, da diese von Haus aus über Diskettenlaufwerke verfügen.

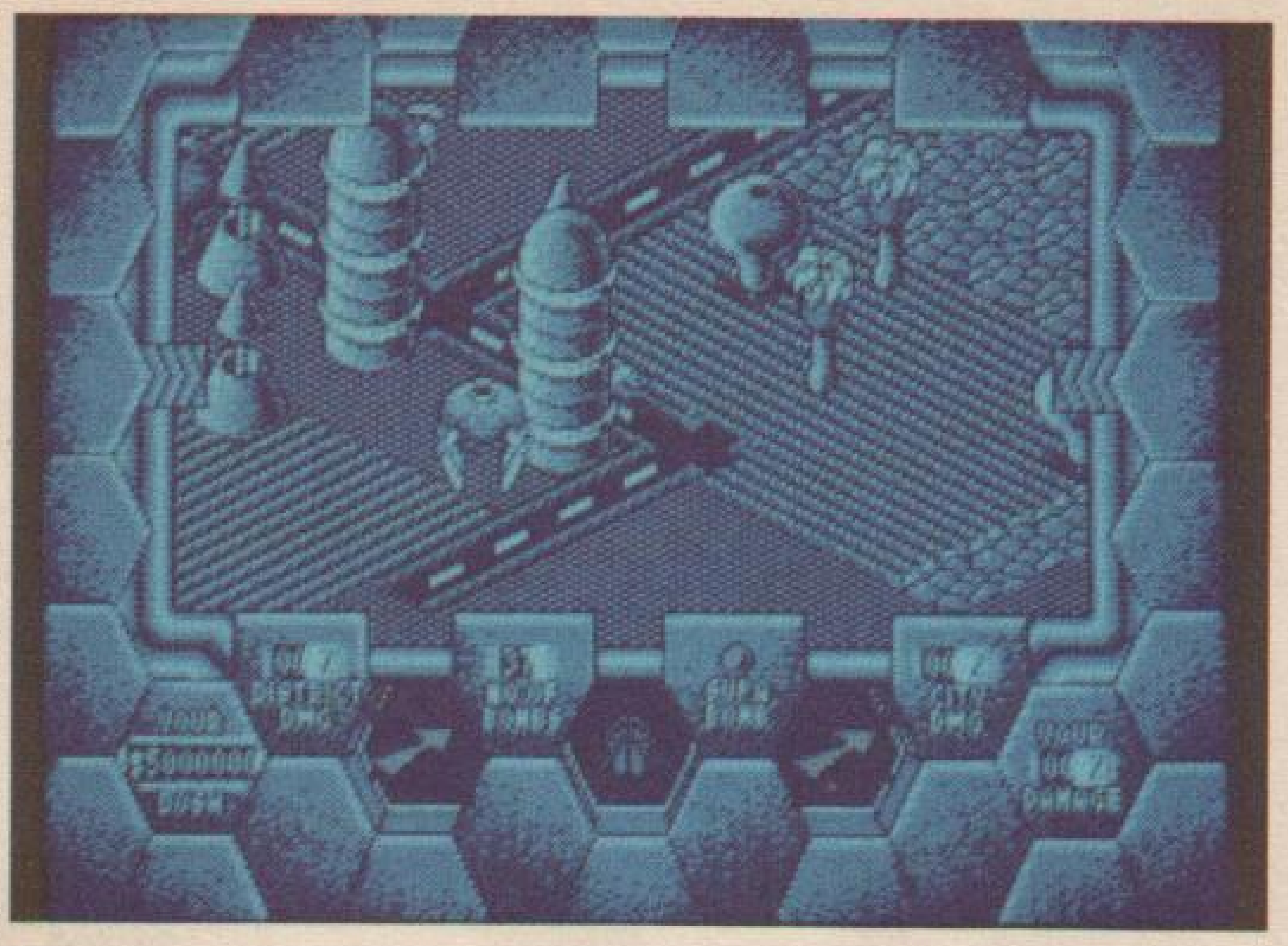
Spätestens seitdem in der englischen Verkaufshitparade Billig-Spiele mitunter mehr als die Hälfte der Plätze belegen, wird man sich bewußt, welche Marktstellung die einst etwas belächelten Produzenten dieser Spiele einnehmen. Mastertronic schaffte es mit Billig-Spielen, zum Spiele-Softwarehaus mit dem größten Marktanteil in England zu werden.

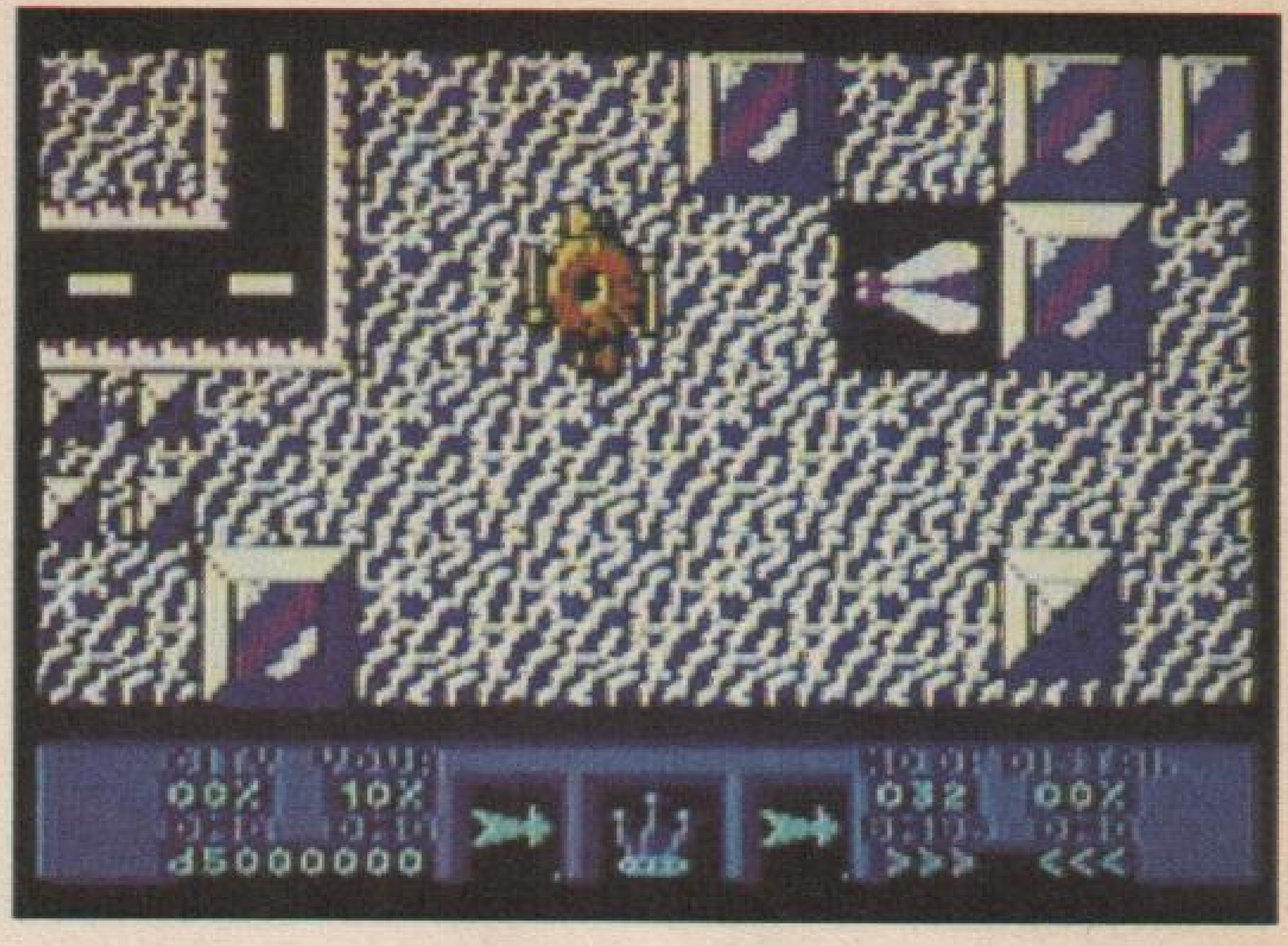
Angefangen hat alles mit einem cleveren Geschäftsmann, der vor ein paar Jahren die Firma Mastertronic gründete. Sein Ziel war, mit billigen, aber guten Spielen, sehr hohe Verkaufszahlen zu erreichen. Wie wir inzwischen wissen, ist sein Konzept voll aufgegangen. Das Computer-Programm als Mitnahmeartikel in Supermärkten und Einkaufszentren (ähnlich Schallplatten und Musikkassetten) ist längst die Regel. Jetzt fragt man sich natürlich, worin der Unterschied zwischen einem Vollpreisspiel für 40 bis 80 Mark und einem 10-Mark-Spiel liegt?

Ein Kriterium ist sicherlich generell der Entwicklungsaufwand für ein Programm. Im Laufe der Zeit haben sich zwei verschiedene Arten von Billig-Spielen herauskristallisiert. Zum einen werden ältere, erfolgreiche Programme wieder als Billig-Spiele angeboten. So sind zum Beispiel von Firebird viele der frühen Activision-Titel (»Decathlon«, »Zenji«, »Beamrider« etc.) wieder veröffentlicht worden. Wer damals manche Software-Perle verpaßt hat, kann sie heute zu einem Spottpreis erwerben. In diesem Fall ist der niedrige Preis verständlich, da ältere Produkte (nicht nur bei Computerspielen) immer billiger sind als brandneue Titel. Zum anderen gibt es noch die wirklich neuen Programme, die sich wiederum in zwei Gruppen unterteilen lassen. Auf der einen Seite werden viele dieser Spiele mit erheblich weniger Aufwand als die Vollpreissoftware geschrieben. Die Entwicklungszeit ist demnach kürzer. Daß darunter teilweise die Qualität eines Produktes leidet, wird in Kauf genommen zugunsten des niedrigen Preises. Manche der Billig-Spiele können aber mit der teureren Software durchaus konkurrieren und sind auch entsprechend kostenaufwendig in der Herstellung. In diesem Fall müssen die Entwicklungskosten durch sehr hohe Verkaufszahlen gedeckt werden.

Der zweite wesentliche Unterschied zwischen Billig- und Vollpreisspiel besteht in der Vermarktung des Produktes. Erstens wird fast nie ein Name für ein Programm gekauft (Spielautomaten-Umsetzung, Bezug zu Film, Fernsehserie oder bekannten Persönlichkeiten). Zweitens wird selten viel Werbung dafür getrieben, und drittens ist die Verpackung meistens schlicht und einfach, ohne großartige Beilagen. Diese Abstriche müssen gemacht werden, da sonst allein die Produktionskosten den Verkaufspreis übertreffen würden.

Trotz aller Sparmaßnahmen sind Billig-Spiele nur rentabel, wenn hohe Stückzahlen abgesetzt werden. Das geht nur, wenn man diese Programme ähnlich wie Schallplatten oder Musikkassetten anbietet. Man nimmt sich einfach mal ein Spiel aus dem Supermarkt mit, ohne vorher groß darüber nachzudenken, ob man sich überhaupt ein neues Programm kaufen wollte. Bei einem so günstigen Preis ist selbst bei einem schlechten Griff nicht viel verloren. Erfreulich ist, daß die Qualität ständig steigt. Da immer mehr Firmen sich um die Marktanteile in diesem Bereich streiten, ist der Verbraucher der lachende Dritte. (mg)





Amaurote

GRAFIK	84 ★	
SOUND & MUSIK	78 ★	
HAPPY-WERTUNG	58 ★	

Die Killerinsekten sind los! Packen Sie Ihre Bomben und machen Sie den Mutanten den Garaus.

Schneider CPC (C64, Atari XL/XE,Spectrum)
Mastertronic
15 Mark (Kassette)

Sie sind Offizier in der königlichen Armee von »Amaurote«. Gerade haben Sie von Ihrem Vorgesetzten den Auftrag bekommen, die Stadt von Eindringlingen zu befreien. Das ist ja an sich eine ehrenvolle Aufgabe, aber die Eindringlinge sind ausgerechnet Killerinsekten. Und das sind bei Gott keine possierlichen Tierchen, die man mit etwas Mückenspray vertreiben könnte. Da Sie aber der einzige erreichbare Offizier sind, bleibt natürlich die ganze Arbeit an Ihnen hängen. Also besteigen Sie Ihren Panzerwagen Archanus 4 und machen sich in einen der 25 evakuierten Stadtbezirke auf, um die Insektenbrut zur Strecke zu bringen.

Es gibt drei verschiedene Arten von Biestern, die sich in der Stadt eingenistet haben: Die Scouts, die Drohnen und die Königin. Die Scouts sind Wachposten, die Sie so schnell wie möglich ausschalten sollten, wenn Ihnen Ihr Leben lieb ist. Sie benachrichtigen sofort die Königin, und das kann zu heftigen Attacken führen. Die Drohnen, die überall herumschwirren, sind die typischen Kämpfer: furchtlos, hartnäckig, aber etwas beschränkt. Sie sammeln Nahrung für die Königin, die immer an einem Ort verweilt und die häßlichen Tierchen produziert. Die Aufgabe des Spielers ist es, alle Insekten in dem Zielgebiet auszulöschen, ohne die Stadt zu beschädigen.

Zum Angriff verfügen Sie über zwei verschiedene Bombentypen: Die normalen Springbomben und die Supabomben, die Sie erst für teures Geld kaufen müssen. Dafür vernichten sie auch die Königin und Zäune. Die Supabomben müssen erst bestellt und abgeholt werden. Während des Kampfes stehen Sie in ständigem Funkkontakt mit der Basis, die Ihnen gegen Geld fast alles liefert.

Um nicht völlig orientierungslos im Zielgebiet herumzufahren, haben Sie einen Scanner, der auf drei Dinge reagiert: auf Drohnen und Scouts, auf die Königin und auf Supabomben. Der Scanner stellt sich sofort auf das nächste Ziel ein. Sie müssen nur noch den Pfeilen nachfahren, gut zielen und treffen. Jeder Stadtteil besteht aus verschiedenen Räumen, die bei der CPC-Version (linkes Bild, rechts C64) dreidimensional gezeigt werden. Auch die Gegner sind perspektivisch und animiert dargestellt. Wechselt man von einem Raum in den anderen, wird in diesen Raum übergeblendet. (al)



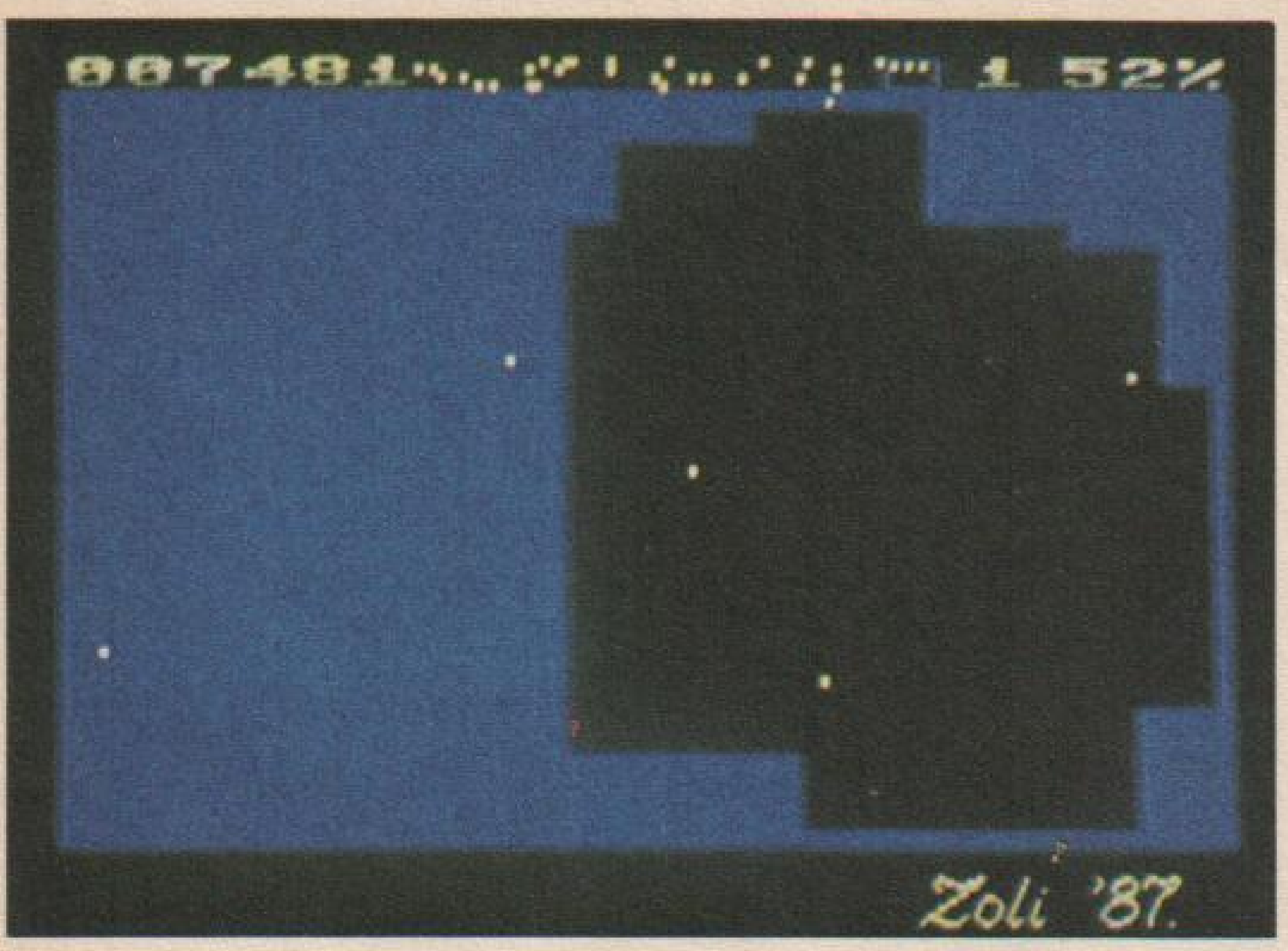
Amaurote ist eine zwiespältige Angelegenheit und ist von Computer zu Computer sehr unterschiedlich. Die Schneider CPC-Version zeigt sich auf jeden Fall überdurchschnittlich. Die Musik ist flott und ein paar schräge Soundeffekte bekommt man auch noch zu hören. Auch die Grafik liegt über dem Durchschnitt vieler Schneider-Spiele. Aber das Programm und die Story an sich sind nicht unbedingt das Nonplusultra: Die guten alten Aliens sind inzwischen pensioniert, jetzt müssen halt die Stubenfliegen dran glauben. Und wieder ist ein neuer Heldentypus geboren: der kosmische Kammerjäger... Aber trotz krampfhaft aufgeblähter Geschichte spielt sich Amaurote nicht übel, wenn es auch durch die dreidimensionale Darstellung nicht ganz einfach ist.

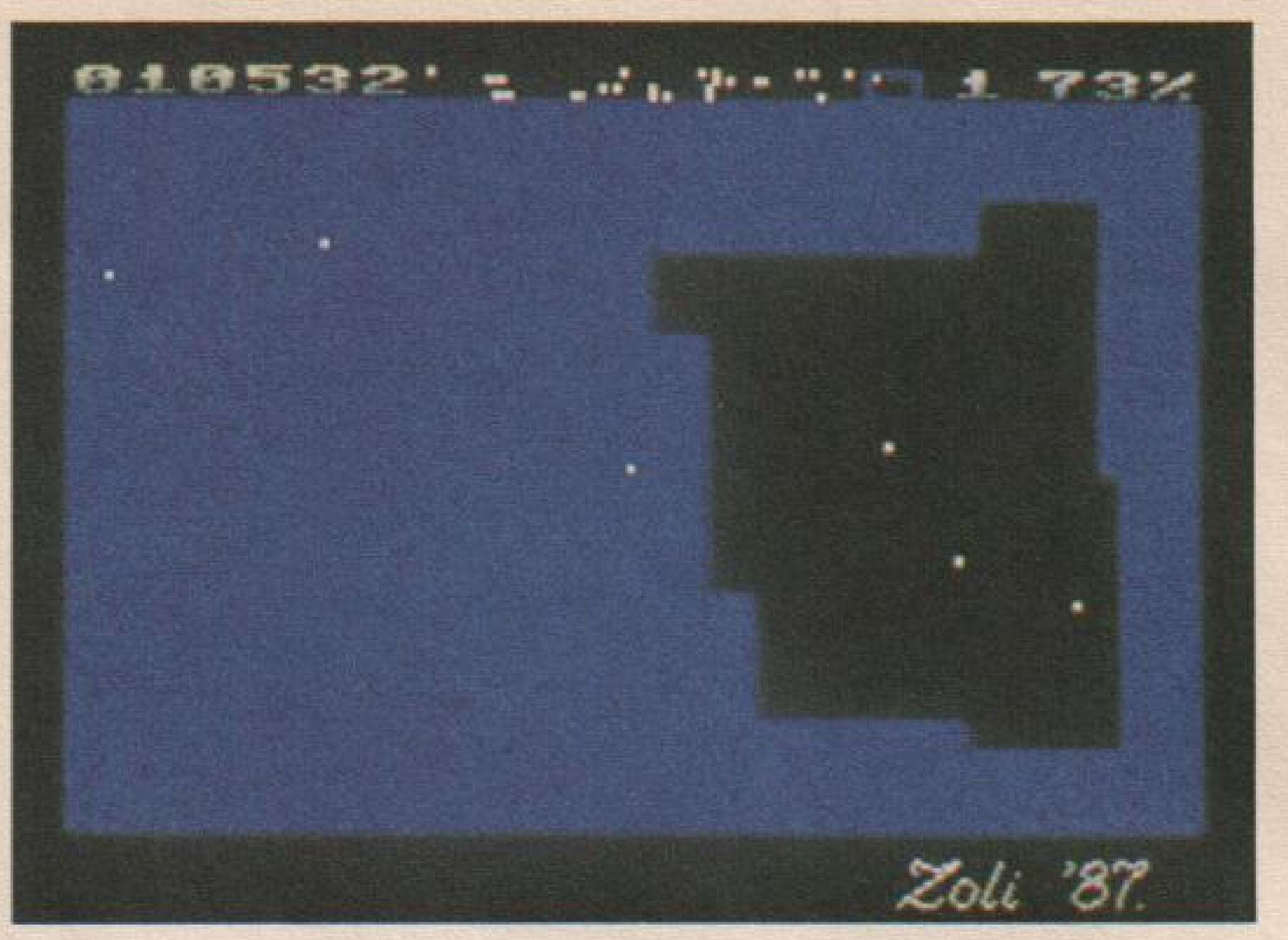
Insgesamt schlägt die CPC-Version die C64-Umsetzung um Längen. Fast könnte man meinen, zwei verschiedene Spiele vor sich zu haben. Was beim CPC perspektivisch ausgetüftelt wurde, ist beim Commodore zweidimensional und schrecklich einfallslos. Aber privat lasse ich meine Fliegen lieber von Amanda, unserer Redaktionsspinne, jagen. (al)



Der erste Eindruck bei diesem Spiel lautet unwillkürlich: Hier bekommt man viel Grafik fürs Geld! Die dreidimensionale Grafik erinnert an diverse Action-Adventures, derer wir in den letzten Jahren ziemlich überdrüssig geworden sind. Aber keine Angst: Amaurote ist ein reines Action-Spiel mit einem klitzekleinen Hauch von Strategie. Auf dem Schneider ergibt sich dank der hohen Auflösung und der geschickten Farbwahl eine tolle Grafik, die eher an einen Atari ST oder Amiga erinnert. Ein dickes Lob an den Grafiker, der wirklich ganze Arbeit geleistet hat.

Wer eine Zeit lang spielt, wird ein ungewöhnliches Paradoxon erleben. Je dümmer ein Gegner ist, desto schwerer ist es, ihn zu besiegen. Denn die »dummen« Insekten schwirren wirr durch die Gegend und sind mit der hüpfenden Bombe kaum zu treffen. Die intelligenten hingegen kommen direkt auf den Spieler zu und sind somit einfaches Kanonenfutter. Da es zwischen den einzelnen Welten nicht allzuviel Variationen gibt, ist Amaurote auf Dauer nicht allzu fesselnd, bietet für 15 Mark aber überdurchschnittlich viel Spielspaß. Auch der Sound ist nicht zu verachten. (bs)





Zolyx

GRAFIK	19 ★	
SOUND & MUSIK	5 ★	
HAPPY-WERTUNG	71 ★	

Es muß nicht immer HiRes sein: Auch aus Linien und Punkten kann man ein gutes Spiel machen.

C64
Firebird
10 Mark (Kassette)

Ein ungeschriebenes Gesetz der Software-Branche lautet, daß die einfachsten Ideen oft die besten sind. Wenn man zurückblickt, sieht man, daß Klassiker wie »Pong«, »Shamus« oder »Breakout« heute wieder in tausend Varianten mit besserer Grafik und ausgefuchsterem Sound den Spieler unterhalten. Die bessere Aufmachung macht die Spiele an sich aber noch nicht besser.

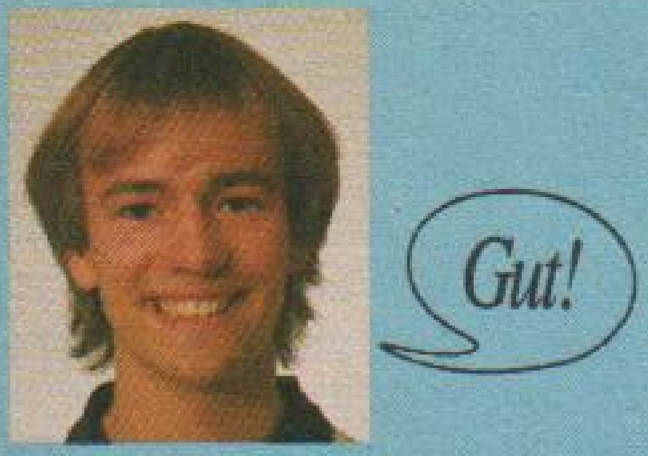
»Zolyx« ist auch so ein Fall, bei dem ein altes Spielprinzip aufgegriffen wurde. Eigentlich muß man nur Linien ziehen und so eine Fläche umrahmen, die daraufhin farbig gefüllt wird. Damit die Aufgabe auch nicht zu einfach ist, schwirren viele kleine weiße Kugeln durch die Gegend, die man auf keinen Fall berühren darf. Auch darf ein Spieler auf einer angefangenen Linie nicht rückwärts fahren. Besonders bei einem Ausweichmanöver passiert es oft, daß man sich in der Hitze des Gefechts selbst zerstört.

Es gibt aber eine entscheidende Hilfe: Durch Druck auf den Feuerknopf kehren die Kugel ihre Richtung um, wodurch man manchmal einer Kollision aus dem Weg geht. Man hat diese Funktion aber nicht unbeschränkt oft zur Verfügung.

Mit den Linien kann man auch Kugeln einsperren. Wenn sich nämlich eine Kugel in einem abgesperrten Bereich befindet, wird dieser nicht gefüllt, sondern nur abgesperrt. Das kommt zustande, weil sich einige Kugeln nur auf den gefüllten Flächen bewegen und andere nur auf den freien. So gibt es keine Zonen, an denen man sich in Ruhe seinen nächsten Schritt überlegen kann. Man muß immer auf der Hut sein und alle Kugeln möglichst gleichzeitig im Auge behalten.

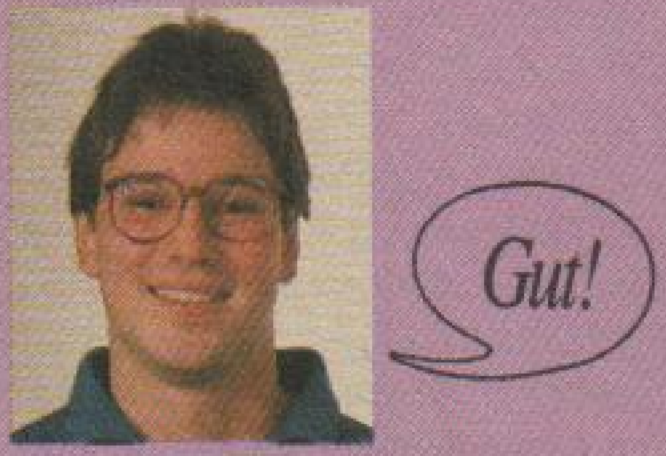
Ziel des Spiels ist es, mindestens 75 Prozent der Gesamtfläche auszufüllen. Danach gelangt man in den nächsten Level. Für jedes Prozent an Fläche, die man über 75 Prozent hinaus ausgefüllt hat, bekommt man noch einen Punkte-Bonus. Durch ein gewagtes Manöver am Schluß kann man also noch viele Punkte gewinnen. Als Belohnung winkt ein besonders guter Platz in der High-Score-Liste.

In allen Leveln kommt jeweils eine neue Kugel hinzu, was die Aufgabe immer schwerer macht. Außerdem erhält man auch noch ein weiteres zu seinen ursprünglichen drei Leben hinzu. (gn)



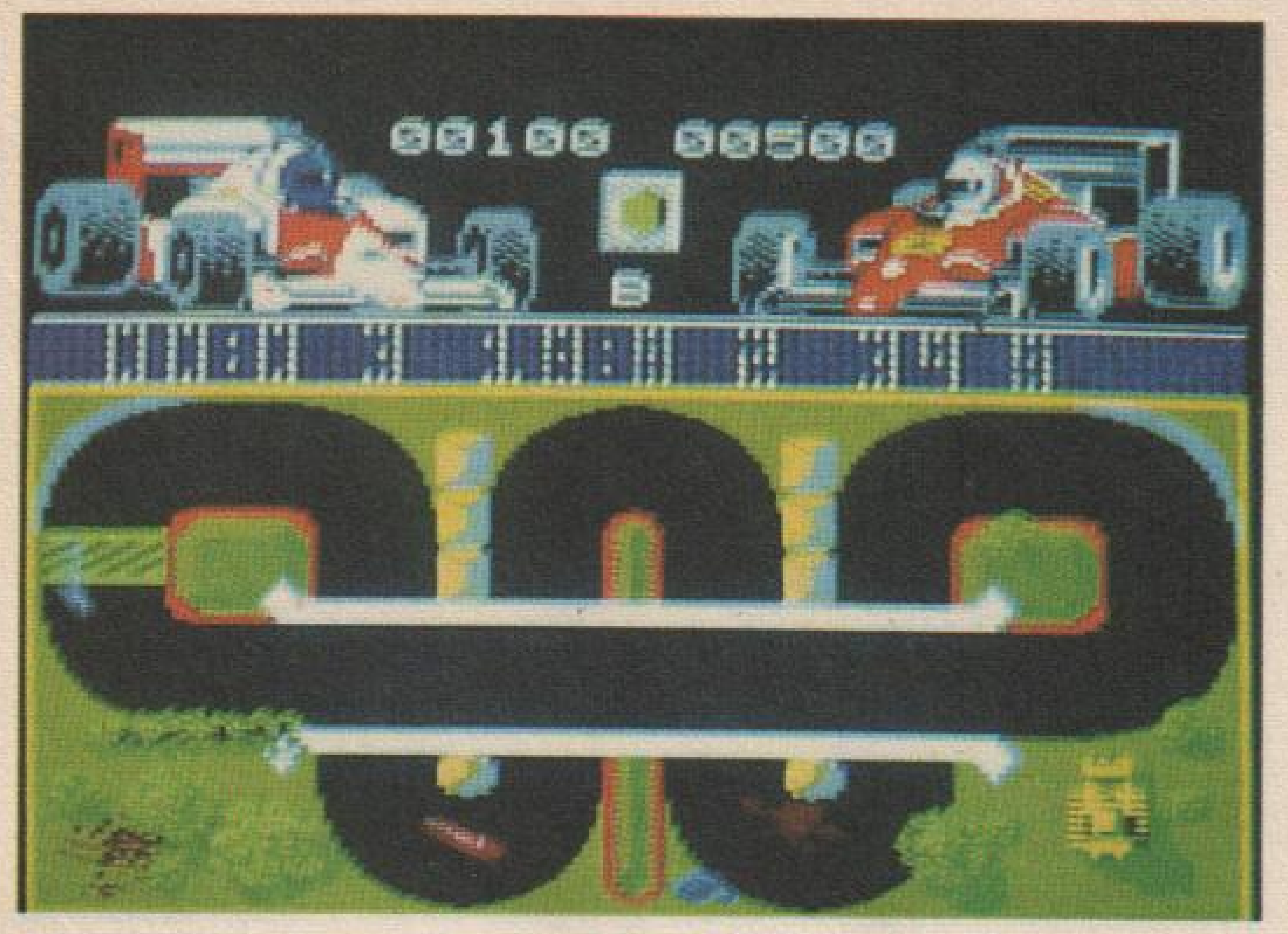
Hat man Sie früher schon mal gefragt, was Sie an einem Spiel wie Pong so gut finden? Was soll man auf so eine Frage antworten? Die zwei Striche und der Ball sind sicher nicht das Spektakulärste seit der Erfindung der Bildröhre, aber ich habe es gemocht und konnte eigentlich nicht so recht begründen warum. Bei Zolyx geht es mir genauso. Ich kenne die Symptome noch gut von Pong: Das Spiel macht einfach so viel Spaß, daß ich mich davor setzen und alles um mich herum vergessen kann. Ich habe Nachmittage und Nächte vor einem Spiel gesessen, das einen denkbar schlechten Sound und eine super-sparsame Grafik besitzt.

Es ist sehr schwer zu erklären, was mich an Zolyx so fesselt. Ich kann eigentlich nur zwei Gründe nennen. Zolyx ist sehr anspruchsvoll, da man die ganze Zeit sehr konzentriert spielen muß. Das Spiel geht stets in rasantem Tempo weiter. Außerdem ist kein Spiel wie das andere. Kaum hat man einen neuen High-Score aufgestellt, schafft man danach vielleicht nicht einmal den ersten Level. Man kann zwar Erfahrung sammeln, aber völlig beherrschen wird man Zolyx wohl nie. (gn)



Zolyx kam, ich sah's und spielte. Selten hat ein Spiel mich über Tage derartig lahmgelegt. Das ist fast schon mit dem »Shanghai-Effekt« zu vergleichen. Nur mit schlimmsten Drohungen konnte man mich an den Schreibtisch zurückbringen. Zu Hause ging das Zolyx-Fieber weiter. Wieder waren Nächte um die Ohren geschlagen...

Warum bei dieser ganzen Schwärmerei dann keine Höchstnote? Das ist relativ schnell zu beantworten: Erstens ist Zolyx ein Aufguß des alten Spielautomaten »Qix«. Die Spielidee ist also nichts Neues. Zweitens ist die Grafik so mickrig, daß man sich eine gute Lupe zulegen sollte, wenn man nicht erblinden will. Und zu guter Letzt: Wenn ich mir vorstelle, was man daraus alles hätte machen können, werde ich depressiv. Ich vermisse einen Zwei-Spieler-Modus, anständige Sprites, mehr Farben auf dem Bildschirm und unterschiedliche Geschwindigkeiten des Pinsels. All diese Chancen hat man bei Zolyx vertan: Es ist eintönig blau, hat mickrige Sprites (4 mal 4 Pixel sollen einen Ball darstellen) und keinerlei Extras. Und trotzdem ist und bleibt Zolyx eines meiner Lieblingsspiele. (al)





Grand Prix Simulator

GRAFIK	72 ★	
SOUND & MUSIK	78 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

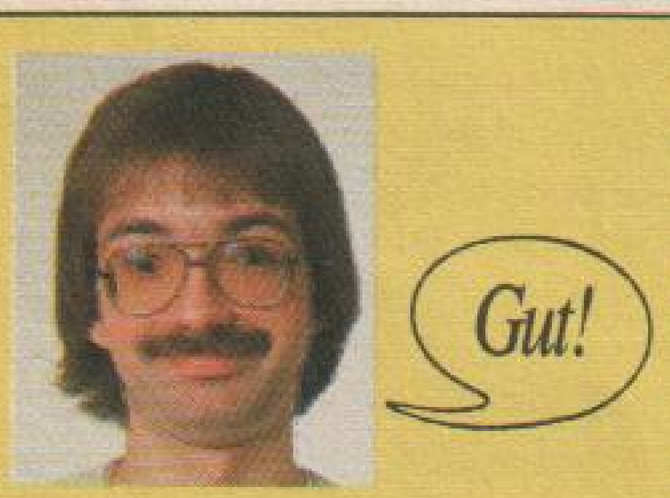
Schneider CPC (Amiga, Atari XL/XE/ST, C64, MS-DOS, Spectrum)
Code Masters
10 Mark (Kassette), zirka 35 Mark (Diskette)

Motoren heulen und Joysticks knirschen: Es ist mal wieder Rennwagen-Zeit. Harte Crashs ohne böse Folgen erlaubt ein preiswertes Programm für einen oder zwei Spieler.

Es muß nicht immer kompliziert sein – viele spannende Computerspiele basieren auf einfachen Ideen. Wie wäre es zum Beispiel mit diesem Rezept: Ein Autorennen, bei dem man die Strecke von oben sieht und die Autos nur als futzelig kleine Klötzchen erkennbar sind. Zwei Spieler und ein Computerwagen treten gleichzeitig an. Wer nach drei Runden als letzter ins Ziel fährt, scheidet aus. Der Gewinner tritt auf einer neuen Rennstrecke allein gegen den Computer an und fährt so lange weiter, bis er geschlagen wird. Man darf auch gleich alleine gegen den Computer antreten. Um alle Kurse kennenzulernen, muß man also immer schön siegreich sein.

Diese simple Idee des 10-Mark-Spiels »Grand Prix Simulator« ist offensichtlich vom Spielautomaten »Championship Sprint« inspiriert, auf dessen offizielle Umsetzung wir aber immer noch warten müssen. Die insgesamt 14 Rennstrecken werden von Mal zu Mal immer schwieriger und anspruchsvoller. Die Kurven werden schärfer, der Computer fährt immer sicherer, Ölflecken sorgen für Schleudergefahr. Die Fahrzeuge brausen auch unter Brücken durch und sind so einen Moment lang nicht sichtbar. An einigen Stellen kann man sich für eine Abkürzung entscheiden, die schwieriger zu fahren ist.

Die Steuerung ist denkbar einfach. Mit Joystick oder Tastatur gibt man Gas (Bewegung nach vorne), fährt im Rückwärtsgang (Bewegung nach hinten) oder lenkt nach links und rechts. Wenn zwei Spieler zusammen eine Runde wagen wollen, aber nur ein Joystick frei ist, dann ist das zum Glück kein Grund zur Panik. In einem kleinen Menü kann nämlich jeder Spieler Tasten oder Joystickrichtungen neu definieren. Dann muß man sich nur noch darüber einig werden, wer mit dem Joystick und wer mit der Tastatur fährt. Die vertrackte Steuerung ist bei der CPC-Version mit der Tastatur noch am angenehmsten. (hl)



Eine anspruchsvolle Auto-Simulation wie »Revs Plus« ist der Grand Prix Simulator bei weitem nicht – trotz des irreführenden Namens. Es ist vielmehr ein nettes Geschicklichkeitsspiel, bei dem es darauf ankommt, möglichst gut mit der etwas ekligen Steuerung zurechtzukommen.

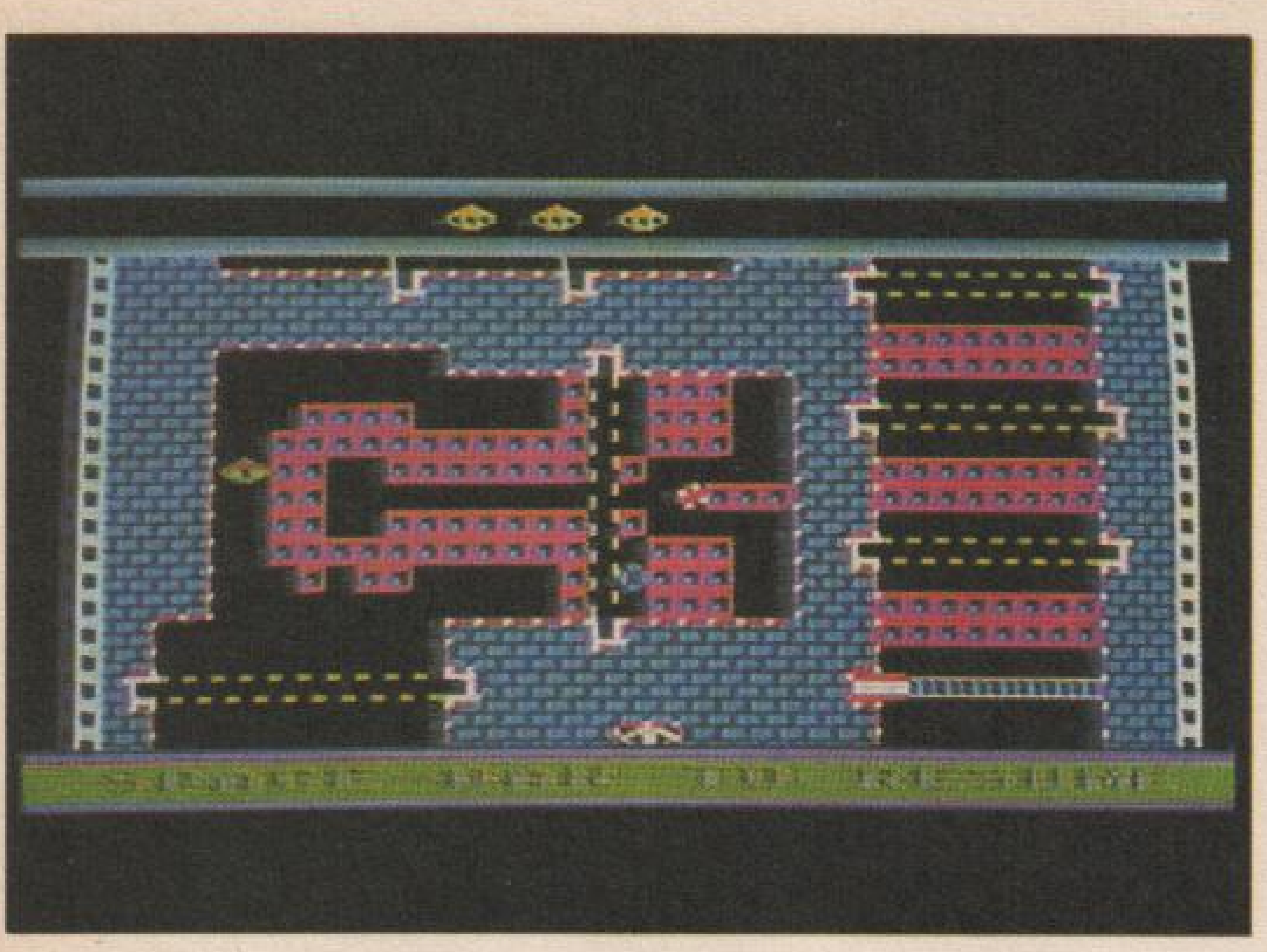
Auch wenn ich allein gegen den Computer antreten muß, weil es kein Kollege wagt, gegen »Turbo-Heini« zu fahren, macht mir das Spiel Spaß – und das schon seit einigen Wochen. Es ist spieltechnisch wirklich nichts Besonderes, motiviert aber ordentlich und ist technisch gelungen. Bis auf die mickrigen Auto-Sprites ist die Grafik gut, und Musik sowie die digitalisierten Spracheffekte können sich auch hören lassen. Ich würde mir so viel Qualität bei manchem Vollpreis-Programm wünschen...

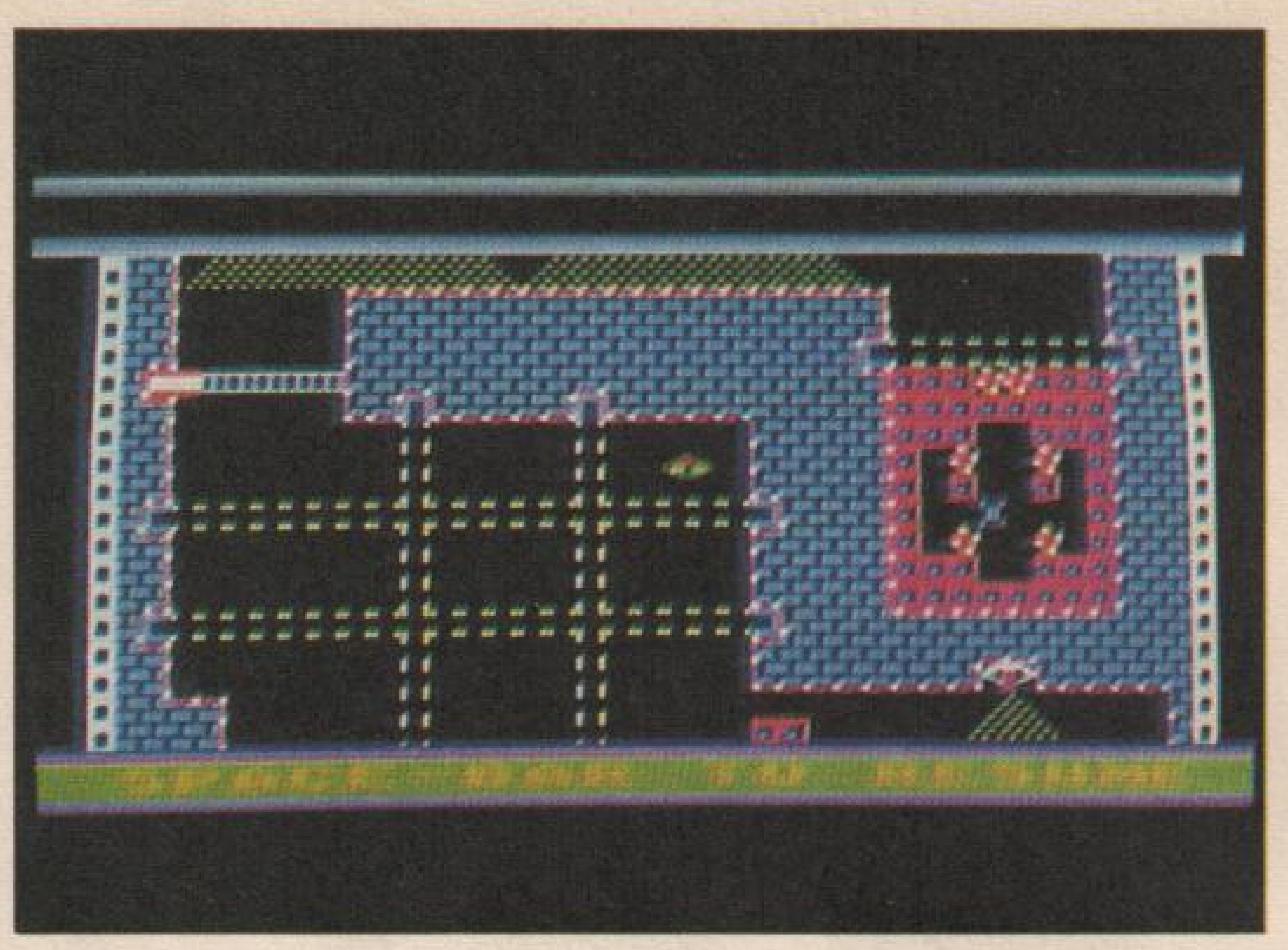
Die angekündigten Umsetzungen des Spiels lagen uns bei Redaktionsschluß noch nicht vor. Es ist wirklich zu hoffen, daß sie so gelingen werden wie die CPC-Version. Die sollte sich kein Schneider-Besitzer entgehen lassen, der für ein neues gutes Spiel nicht mehr als einen Zehner ausgeben will. (hl)



Und wieder einmal ein Spiel zum Thema: »Woher kenne ich das denn bloß?«. Anders ausgedrückt: Grand Prix Simulator ist dem Automaten »Championship Sprint« von Atari Games verflixt ähnlich. Aber lieber gut kopiert als selbst nur eine schlechte Idee gehabt. Diese inoffizielle »Umsetzung« des Automaten ist recht gut geworden und macht gerade als Billigspiel einiges her. Käme das ganze als Original-Umsetzung mit dem Namen Championship Sprint auf den Markt, müßte man wahrscheinlich das Vierfache für das gleiche Spiel bezahlen – wie ungerecht die Software-Welt doch sein kann.

Nun war die Idee für den Automaten noch nie die intelligenteste. Zwei oder drei Autos (je nach Spielerzahl) rasen halt auf der Strecke herum und versuchen sich gegenseitig auszutricksen. Bedingt durch die grobe Grafikauflösung bei der CPC-Version, muß man leider auf detaillierte Rennwagen verzichten und mit bunten Bauklötzchen vorlieb nehmen, was aber nicht stört. Schade nur, daß die Steuerung über den Joystick sehr schwer ist und die Tastatur-Steuerung bei zwei Spielern für Platzprobleme beim Kampf um den besten Platz am Keyboard sorgt. (bs)





Power Down

GRAFIK	34 ★	
SOUND & MUSIK	43 ★	
HAPPY-WERTUNG	57 ★	

Eine gefährliche Mission erwartet Sie. Ihr Auftrag lautet: Zerstören sie Argons unheilbringende Asteroidenfestung!

Atari XL/XE
Mastertronic
10 Mark (Kassette)

Wer jetzt ein einfaches Schießspiel erwartet, wird sich wundern. Denn »Power Down« fordert neben schnellen Reaktionen auch etwas Geisteskraft. Ansonsten werden Sie das Ziel dieses Spiels kaum erreichen.

Ihr intergalaktischer Erzfeind Argon schlägt wieder zu. Hinterlistig, wie er ist, hat er auf einem nahen Asteroiden eine Festung errichtet, die es ihm ermöglicht, alle vorbeifliegenden Raumschiffe nach Belieben abzuschießen. Da durch diese provozierende Aktion Argons der kosmische Frieden bedroht ist, müssen Sie Ihre überragenden kämpferischen und taktischen Fähigkeiten einsetzen. Mit einer Flotte von fünf Raumschiffen, die mit den neuesten Waffensystemen ausgerüstet sind, machen Sie sich auf den Weg.

Das Spielfeld umfaßt mehrere Bildschirme. Demzufolge wird immer nur ein Teil des Komplexes dargestellt. Zu Beginn müssen Sie Ihre fliegende Untertasse (das Ding sieht wirklich so aus) durch ein Gewirr von Laserbarrieren und anderen Widrigkeiten lenken. Zum Glück stellen die meisten dieser Laserstrahlen keine ernsthafte Bedrohung dar, da sie nicht ununterbrochen in Betrieb sind. Leider gibt es aber auch solche Strahler, die rund um die Uhr arbeiten. Um diese Todeszonen zu überwinden, muß der Spieler tief in die Trickkiste greifen.

Unterwegs findet man einige Schutzschilder, die mit einem gezielten Schuß bewegt werden können. Wenn es nun gelingt, ein Schild in den Strahl des Lasers zu manövrieren, unterbricht es diesen, und der Durchgang ist frei. Zusätzlich machen Ihnen auch sogenannte Argoniks das Leben schwer, die im weiteren Spielverlauf noch eine interessante Rolle spielen werden. Gelegentlich versperren geschlossene Türen den Weg. Doch ein einfacher Schuß genügt, um sie zu öffnen beziehungsweise wieder zu schließen.

Ist man dann endlich bis zum Kontrollraum vorgedrungen, fängt das Spiel eigentlich erst an. Eine Türe mit Zahlenschloß verhindert den Zutritt zu diesem wichtigen Zimmer. Jetzt kommt die Stunde der Argoniks. Ihre Aufgabe besteht darin, die Argoniks, die immer im Uhrzeigersinn an den Wänden und Hindernissen entlanglaufen, bis an diese Türe zu leiten. Sind sie dort angelangt, stellen sie selbständig die richtige Zahlenkombination ein.

(mg)

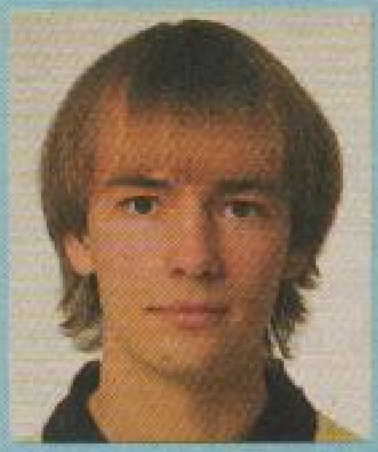


Das ist doch wirklich ein Grund zum Feiern: Ein neues Atari-Spiel, das keine unbefriedigende Umsetzung eines bekannten C64-Programms ist, und zudem eine ausgefallene, aber gute Spielidee aufweist, erblickt das Licht der Spielewelt. Und das auch noch für bescheidene 10 Mark.

Es ist wirklich nicht alltäglich, daß für die kleinen Ataris ein Programm veröffentlicht wird, das neu, billig und gar nicht mal schlecht ist, obwohl es auf den ersten Blick doch recht primitiv aussieht. Lassen Sie sich von der bescheidenen Grafik nicht gleich abschrecken. Mir persönlich hat diese Mischung aus Action und Strategie, wobei das Reaktionsvermögen des Spielers doch eindeutig im Vordergrund steht, recht gut gefallen. Auch wenn es programmtechnisch und grafisch nichts Besonderes ist (das saubere Scrolling muß nicht extra erwähnt werden). Einfache Spiele mit einer tollen Spielidee üben dennoch ihren Reiz aus.

Da Atari XL/XE-Fans mit guter neuer Software nicht allzusehr verwöhnt werden, kann ich Power Down zu diesem Preis nur empfehlen.

(mg)

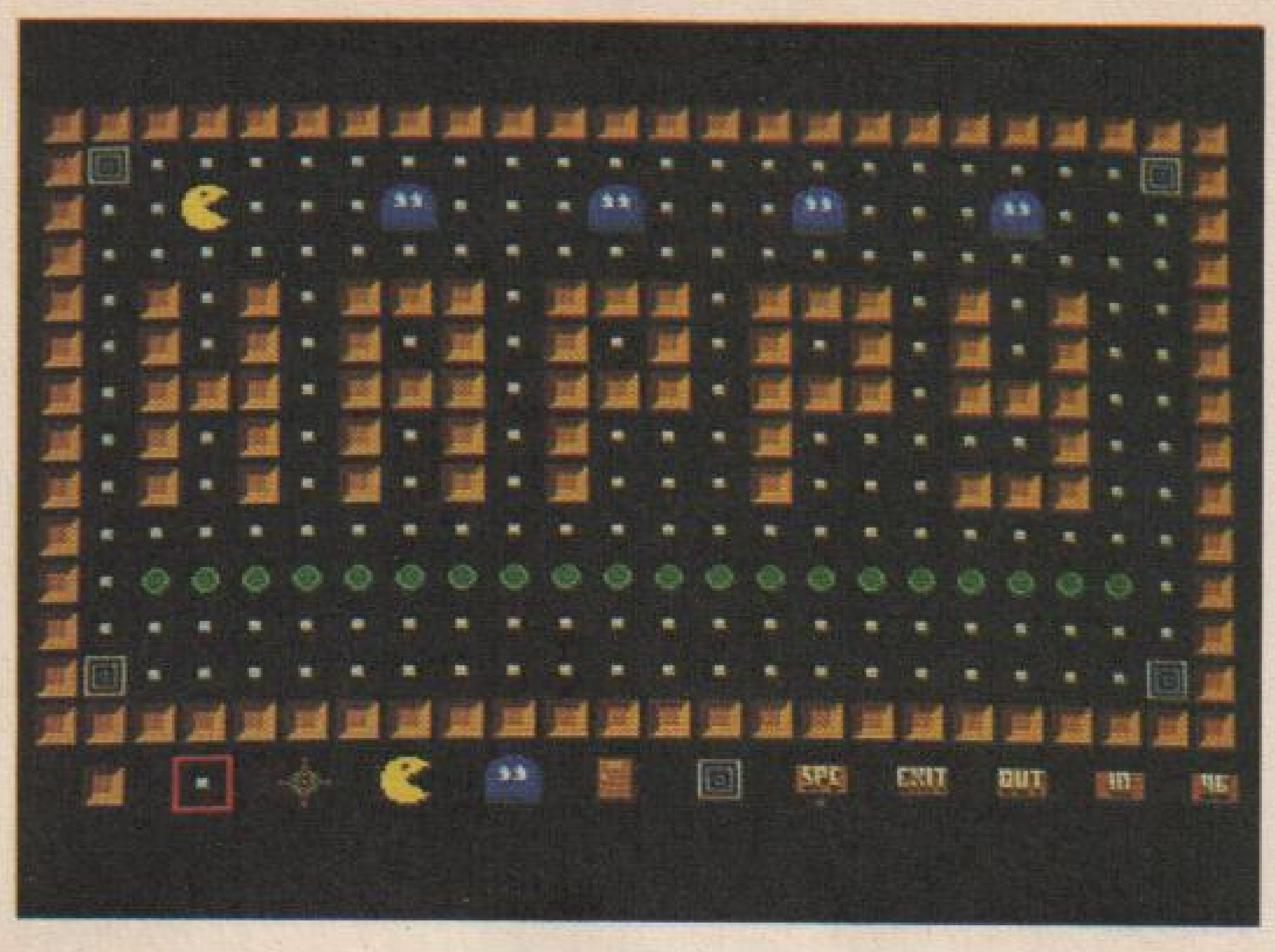


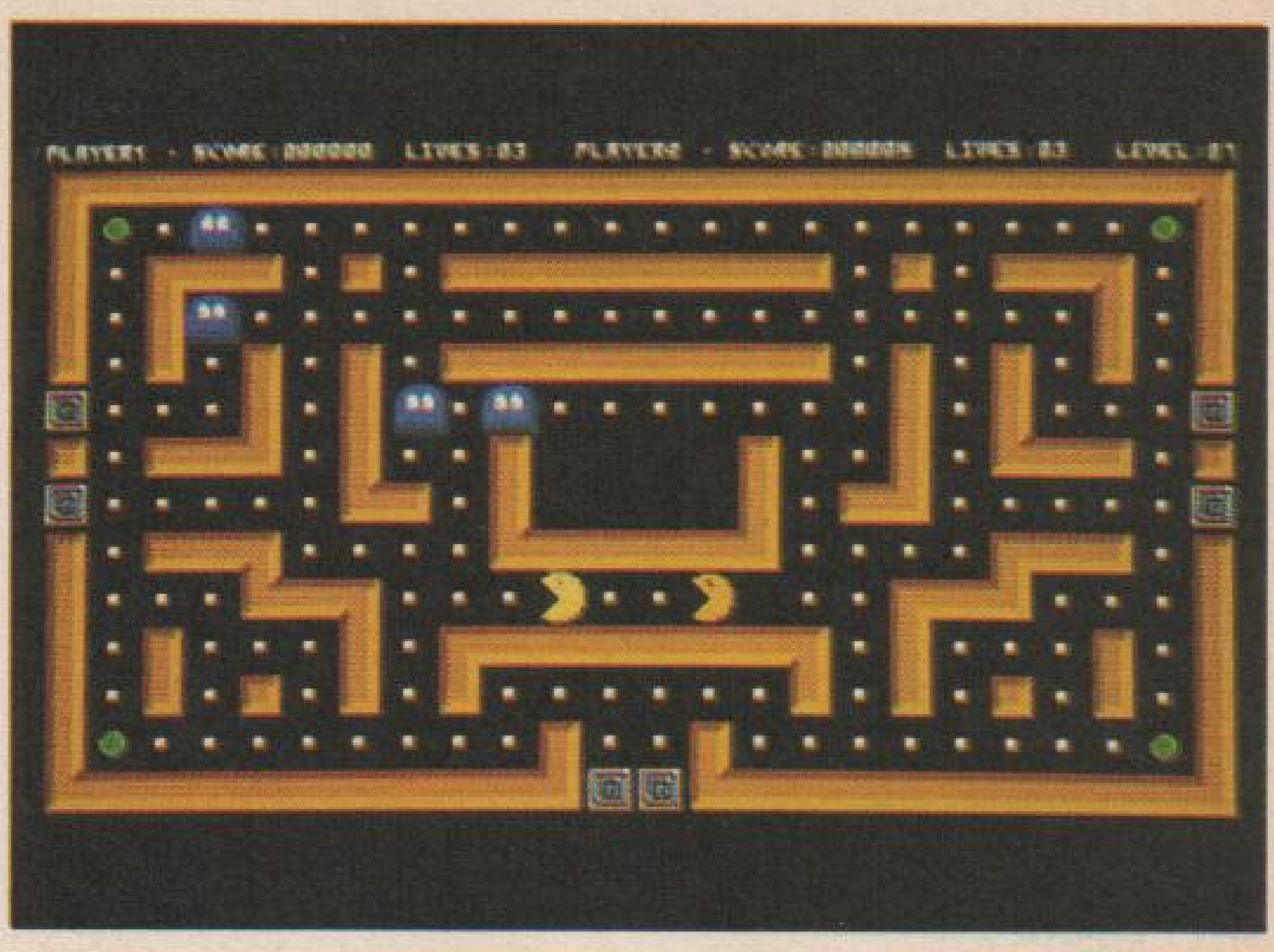
Power Down ist ein Spiel, das auf den ersten Blick nicht viel hermacht. Die Grafik entspricht leider nicht ganz dem, was ich vom Atari XL erwarte. Wir hatten schon einige Atari-Listings veröffentlicht, die einen besseren Eindruck machen. Warum man bei der Grafik so lieblos war, das wissen wohl nur die Software-Götter. Der Sound ist leider auch ein wenig spartanisch ausgefallen.

Ein anderes Bild ergibt sich beim Spielen, denn hier kann Power Down durchaus gefallen. Es ist gar nicht so einfach, die Steine durch die Gegend zu schieben und dabei nicht von einem der wandernden Punkte erwischt zu werden. Es ist eine Aufgabe, für die man Geduld mitbringen muß, denn obwohl das Spiel nicht sonderlich schwierig ist, ist man einige Zeit beschäftigt, bis man alles gesehen hat.

Power Down ist sicher kein Programm für Joystickkünstler, sondern eher für Tüftler. Man muß einfach sehr viele Kleinigkeiten beachten, die nicht sehr anspruchsvoll sind und in immer gleicher Form wiederkehren. So sind die Gegner sehr leicht auszurechnen, doch im Eifer des Gefechts darf man sich keine Sorglosigkeit erlauben.

(gn)





Cruncher Factory

GRAFIK	39 ★	
SOUND & MUSIK	65 ★	
HAPPY-WERTUNG	68 ★	

Amiga
Kingsoft
29 Mark (Diskette)

Altbewährtes aus deutschen Landen. Die alten Pac-Man-Profis können nun endlich zeigen, was sie draufhaben.

»Cruncher Factory« ist ein Programm, das sich stark an den Klassiker »Pac-Man« anlehnt. Sie steuern Cruncher (der stark an eine lebendige Zitronenscheibe erinnert) durch ein Labyrinth, in dem eine Menge los ist.

Ihre Aufgabe ist es, alle Punkte, die in dem Labyrinth herumliegen, aufzumampfen, ohne sich von herumschwirrenden Geistern erwischen zu lassen. Wenn der Cruncher mit einem Geist kollidiert, verliert er ein Leben.

Damit Sie aber nicht ganz wehrlos dastehen, sind über das Feld einige Kraftpillen verteilt. Sobald Sie eine gefressen haben, verwandelt sich der Cruncher in ein wahrhaftes Ungetüm. Jetzt kann er alle Geister abmurksen, ohne daß ihm etwas passiert. Für jeden erlegten Geist gibt es einen sauberen Punktebonus.

100 Level sind in Cruncher Factory vorhanden, aber damit ist es noch nicht zu Ende. Cruncher Factory wartet mit einem Editor auf. Sie können alle Elemente, die Sie auf dem Bildschirm sehen, in Ihren Level übernehmen. Aber auch neue Ideen finden in Cruncher Factory ihren Platz. Der Editor ist völlig joystickgesteuert und einfach zu bedienen. Mit dem Joystick wählen Sie aus, was Sie auf den Bildschirm bringen wollen und plazieren es auf Knopfdruck. Sie dürfen alle 100 Screens nach Ihrem Geschmack verändern. Alle selbstkonstruierten Spielstufen werden auf Diskette gespeichert.

Cruncher Factory hat auch noch einen Zweispieler-Modus. Sie treten entweder miteinander oder gegeneinander an. Miteinander geht's natürlich um einiges schneller durch die Screens. Wenn Sie gegeneinander spielen, bringen Sie Ihren Konkurrenten in große Verlegenheit, indem Sie ihm die Kraftpillen wegfressen. Dann ist er den Geistern schutzlos ausgeliefert.

Als besonderen Gag haben die Programmierer etwas eingebaut, was allen Amiga-Besitzern das Herz höher schlagen läßt: Nach einer bestimmten Tastenkombination verwandelt sich der Cruncher in einen Amiga-Ball und die Geister in Atari-Zeichen. Schon mal einen Atari verspeist? Guten Appetit. (al)



Mein Gott – Cruncher Factory ist halt Pac-Man, wie man es auch dreht und wendet. Und aus diesem Spielprinzip ist ja nun wirklich die Luft raus.

Wer aber immer noch nicht genug von diesem Mampfspielchen bekommt, dem wird so einiges geboten. Wenn man die 100 Level satt hat, stellt man mit dem guten Editor seine ganz privaten Herausforderungen zusammen.

Die Grafik ist nichts Weltbewegendes, aber auch nicht allzu übel. Auch der Gag mit den Atari- und Amiga-Zeichen ist nicht ganz ohne. Was mir aber schnell negativ auffiel, waren die Soundeffekte, die den Soundchip auf keinen Fall ausnutzen. Sie klingen derartig kläglich, daß man besser den Sound gar nicht erst aufdreht. Außerdem – und das ist das schlimmste Manko – läßt die Intelligenz der Geister zu wünschen übrig. Obwohl die Schwierigkeit ja durch den Editor einstellbar ist, ermüdet es schon, wenn man sich erst eine halbe Stunde durchkämpfen muß, bevor etwas passiert.

So richtig Spaß macht Cruncher Factory eigentlich nur im Zweier-Spieler-Modus, wenn man sich gegenseitig die Kraftpillen wegfrißt. (al)

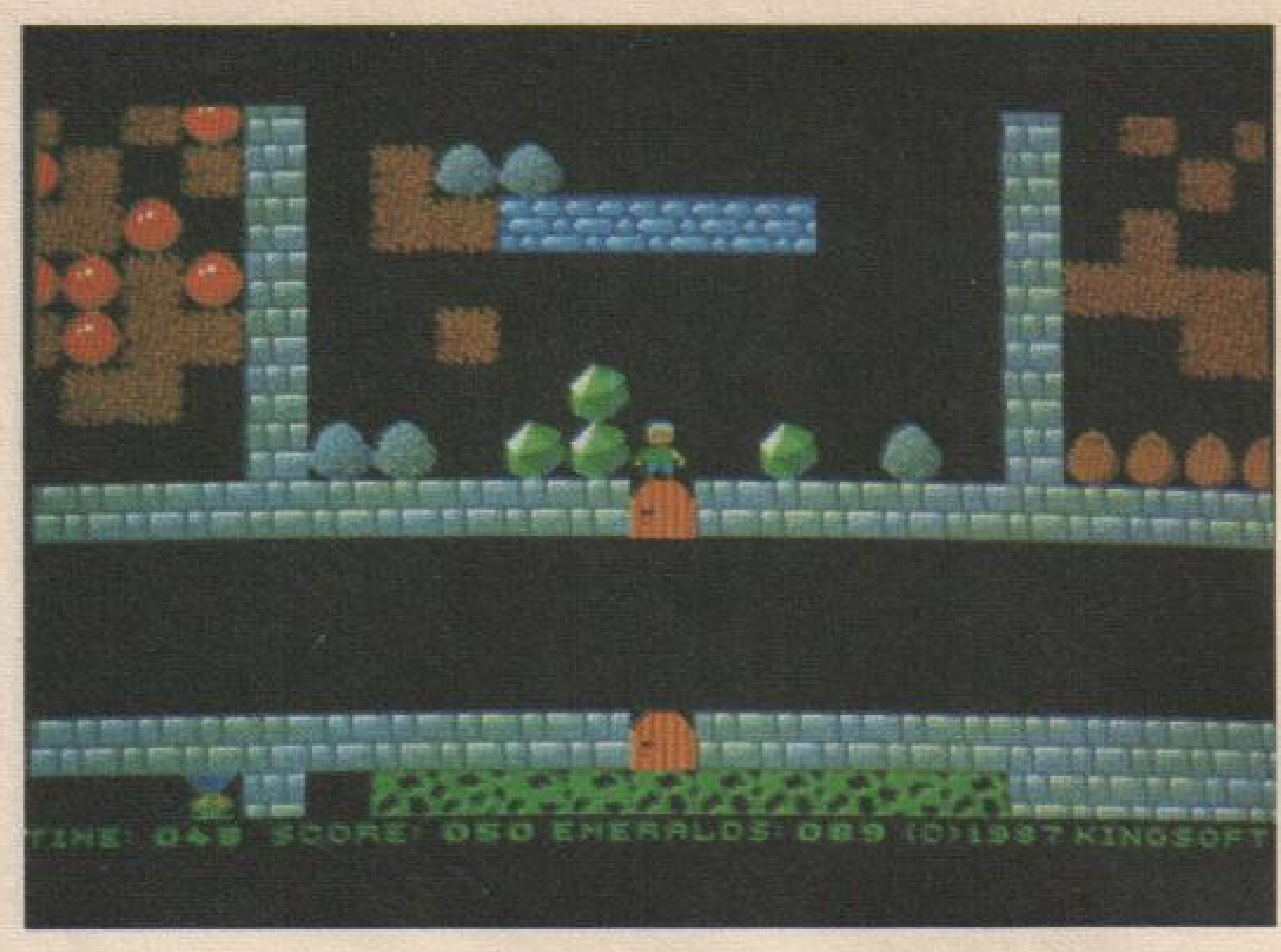


Man nehme einen Amiga, eine alte, aber gute Spielidee, einen Digitizer, und schon ist ein tolles Spiel fertig. Diese Meinung scheint bei einigen Programmierern sehr verbreitet zu sein, wenn ich mir manche Neuerscheinungen der letzten Zeit anschaue.

Bei einer guten technischen Ausführung hätte ich ja nichts dagegen. Aber bitte nicht so, Leute! Wie in seinen besten Tagen frißt sich unser kleiner gelber Liebling durch die Labyrinthe. Leider haben die Programmierer anscheinend vergessen, daß sie ein Spiel auf einem Amiga schreiben. Neben der digitalisierten Anfangsmusik besteht der restliche Sound nur aus ein paar öden Tonfolgen. Auch die Grafik reißt nun wirklich niemanden vom Hocker. Und die wenigen Änderungen gegenüber dem Original PacMan sind eher störend, als daß sie das Spiel verbessern würden. Außer, daß sich die Gestaltung des Irrgartens bei jedem Level ändert, ist nur noch das eingebaute Construction-Set und der Zwei-Spieler-Modus positiv hervorzuheben.

Daß ich dieses Programm dennoch eingeschränkt empfehle, liegt einfach an dem immer noch interessanten Spielprinzip. (mg)





Emerald Mine

GRAFIK	68 ★
SOUND & MUSIK	81 ★
HAPPY-WERTUNG	77 ★

Amiga (Atari ST)
Kingsoft
29 Mark (Diskette)

Nur mit viel Strategie und Geschicklichkeit können Sie sich durch alle 100 Level spielen.

Einer der unbestrittenen Klassiker der Computerspiel-Geschichte ist »Boulder Dash«. Da es diesen Evergreen noch nicht für den Amiga gibt, dachte sich ein aufgeweckter Programmierer: »Hoppla, man könnte doch ein ähnliches Spiel für den Amiga schreiben«. Das ist auch mittlerweile geschehen: »Emerald Mine« nennt sich das Werk und kostet nur 29 Mark, was für ein Amiga-Programm ausgesprochen preisgünstig ist.

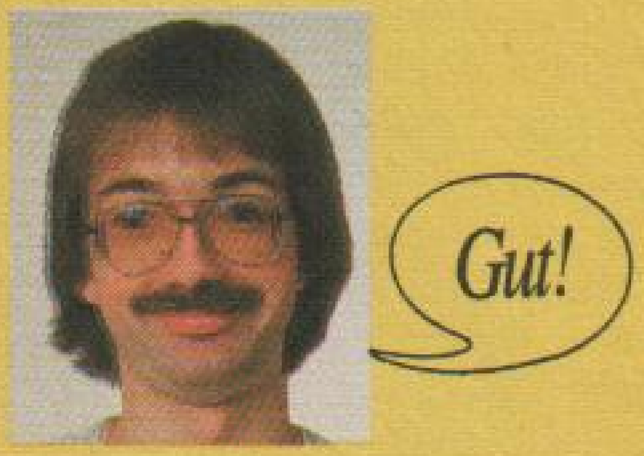
Emerald Mine bietet 100 verschiedene Level. In jedem muß man eine bestimmte Anzahl von Diamanten sammeln, um eine Runde weiter zu kommen. Wie beim Vorbild Boulder Dash wimmelt es hier nur so von herumpurzelnden Felsen und diversen Mini-Monstern, die das einzige Leben unserer Spielfigur bedrohen. Jeder Monster-Typ hat seine eigene Verhaltensweise. Je länger man sich mit den Eigenarten der kleinen Bösewichter vertraut macht, desto besser kann man ihnen im Spiel aus dem Weg gehen.

Man muß nicht nur geschickt mit dem Joystick umgehen, sondern bei vielen Levels auch ein wenig nachdenken, um an die Diamanten heranzukommen. So gibt es zum Beispiel Spielstufen, in denen man eine stattliche Anzahl von Diamanten aufsammeln muß, aber weit und breit ist keiner zu sehen! Des Rätsels Lösung: Bestimmte Monsterarten verwandeln sich beim Explodieren in Diamanten.

Mit ähnlichen Tricks schafft man Durchgänge, wenn der Weg anscheinend aussichtslos blockiert ist. Man lockt einfach ein Monster an eine Wand, läßt einen Felsen darauf plumpsen, und die nachfolgende Explosion reißt prompt eine Lücke in die Mauer.

Emerald Mine bietet im Vergleich zu Boulder Dash einige neue Spielelemente. So gibt es eine Art Knall-Felsen, der explodiert, sobald er irgendwo aufprallt. Türen versperren Zugänge zu bestimmten Stellen – nur wer vorher die passenden Schlüssel aufgesammelt hat, kommt weiter.

Zwei Spieler können auch gleichzeitig antreten. Es gibt sogar einige Level, die man nur zu zweit lösen kann! An eine High-Score-Liste, die sich die Punktzahlen der besten Spieler merkt und speichert, wurde auch gedacht. Ein Editor, um eigene Spielfelder zu konstruieren, fehlt leider. (hl)



Glückwunsch! Eine Variante des Evergreens Boulder Dash mit 100 Levels, einem 2-Spieler-Modus, einer riesigen High-Score-Liste, neuen Spielideen, hübscher Grafik, knackiger Musik und sehr witzigen Soundeffekten für 29 Mark – das ist doch was! Und irgendwie freut es einen, daß dieses schöne Spielchen sogar in Deutschland programmiert wurde, wo die guten Spiele ja wirklich nicht auf den Bäumen wachsen.

Wer das Boulder-Dash-Spielprinzip mochte, wird auch dem Charme von Emerald Mine erliegen, zumal hier einige neue Ideen hinzugekommen sind. Die liebevoll gezeichneten Monster und die digitalisierten Geräusch-Mätzchen schüren ebenfalls den Spielspaß.

Emerald Mine hat nicht nur wesentlich mehr Level als Boulder Dash, sondern sorgt auch für raschere Erfolgserlebnisse. Die ersten Spielstufen sind recht einfach, und es macht einen Heidenspaß, wenn man einen Level gelöst hat. Die nächsten Spielstufen scheinen hingegen zunächst absolut unspielbar, aber der Programmierer verbürgt sich dafür, daß jeder Level gelöst werden kann. Na dann, fröhliches Schädelbrummen! (hl)



Ich war nie ein ausgesprochener Boulder-Dash-Fan. Daher brach ich auch nicht gleich in Jubelschreie aus, als ich endlich eine Variante dieses Spieleklassikers in meinen Amiga geladen hatte. Nun gut, da hat man also eine niedliche Spielfigur, die sich durch den Boden frißt und mit Felsen und anderen Dingen kämpft. Wo ist denn da das Besondere?

Bei Emerald Mine fängt es schon bei der fantastischen Titelmusik an. Sie schlägt alles, was ich in diesem Bereich bisher gehört habe. Es zahlt sich aus, wenn die Programmierer mal nicht nur ein Stück von irgendwelchen Platten herunter digitalisieren, sondern selbst komponieren. Das Spiel selbst ist recht nett, wenngleich ich vom Spielprinzip weiterhin nicht überzeugt bin. Es gibt aber so viele logische Rätsel und Besonderheiten, daß ich mich eine Weile mit dem Programm beschäftigt habe.

Was mir nicht so sehr gefallen hat, ist die Steuerung, die etwas verunglückt wirkt. Mir ist sie zu unpräzise; so als ob immer eine halbe Sekunde vergeht, bis die Figur reagiert. Diese Zeit hat mir in den kritischen Situationen natürlich immer gefehlt. Der 2-Spieler-Modus entschädigt dafür. (gn)

Precision Software



Superbase – das relationale Datenbank-System

Superbase vereint als erstes Programm einer neuen Generation von Datenbank-Systemen sowohl eine neuartige, äußerst benutzerfreundliche Bedienung mit Pull-down-Menüs, Fenstern und Maussteuerung als auch die enorme Leistungsfähigkeit einer relationalen Dateiverwaltung.

Einfacher Datenbank-Aufbau

Mit den leichtverständlichen Pull-down-Menüs und Kontrollfeldern legen Sie in Minuten eine komplette Datenbank an. Sie können ein bereits festgelegtes Format jederzeit ändern, ohne Ihre Daten zu zerstören.

Verwaltung der Daten

Superbase zeigt Ihre Daten auf verschiedene Arten an, beispielsweise als Tabelle oder als Formular. Sind Index und Felder selektiert, so können Sie Ihre Daten wie bei einem Videorecorder anzeigen lassen. Schneller Vorlauf, Rücklauf, Pause und Stop – ein Recorder ist nicht einfacher zu bedienen. Ein einzigartiges Filtersystem wählt beliebige Datenkategorien aus, mit denen Sie dann arbeiten können.

Die Stärken von Superbase

Das Festlegen von Übersichten und zusammenhängenden Abfragen über mehrere verknüpfte Dateien ist auch bei verschiedenen Sortierkriterien kein Problem. Daten anderer Datenbanken oder Anwenderprogramme lassen sich ebenfalls problemlos verarbeiten. Binden Sie Daten in Ihre Textverarbeitung ein oder bilden Sie aus verschiedenen Dateien eine neue Datenbank! Die fortschrittliche Baumstruktur und die Disketten-Pufferung garantieren immer höchste Leistungsfähigkeit – Superbase findet beispielsweise einen bestimmten Datensatz in einer Datei, die 100 Adressen umfaßt, in nur 0,5 Sekunden.

Datenbank mit Bildern

Superbase bietet neben den gängigen Datenbank-Funktionen die Möglichkeit, Bilder und Grafiken darzustellen und zu verwalten. Einzigartigen Grafik-Datenbanken oder Dia-Shows steht also nichts im Wege.

Wer braucht Superbase?

Die Anwendungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt.

Hier einige Beispiele:

Geschäftliches	Professionelle Anwendungen
Lagerbestand	Design
Fakturierung	Fotografie
Registratur	Journalismus
Versandlisten	Sammlungen
Verwaltung	Forschung
Adressen	Ausbildung

Leistungsumfang

Die Software: ● bis zu 17 Gigabyte Speicherkapazität pro Datei ● bis zu 16 Millionen Datensätze pro Datei ● maximal 999 Indizes pro Datei ● Anzahl der geöffneten Dateien, Anzahl der Dateien und Anzahl der Felder pro Datensatz: jeweils systemabhängig. Zum Beispiel: Für eine übliche Adreßverwaltung bei einer Datensatzlänge von 200 Byte können Sie auf Ihrer Diskette (880 Kbyte freier Speicher) ca. 4000 Adressen speichern.

Die Daten: ● Text, Daten, numerische Felder und externe Dateien ● Überprüfung bei der Eingabe ● Formelfelder ● Kalender der Jahre 1–9999, verschiedene Datumsformen ● verschiedene Zahlenformate bei 13stelliger Genauigkeit ● Datenschutz per Paßwort

Die Ausgaben: ● das Programm beherrscht einen flexiblen Etikettendruck und produziert übersichtliche Listen mit dem Reportgenerator ● bis zu 255 Spalten ● mit Titel, Datum und Seitenzahl ● Datensatz-Zähler, Durchschnitt, Zwischen- und End-ergebnis ● Ausgabe von mehreren Dateien auf Bildschirm, Drucker, Diskette oder neuer Datei ● mehrspaltiger Etikettendruck mit variablem Format ● Speicherung der Ausgabe- und Abfrage-Formate zur späteren Verwendung ● vielfältige Sortierkriterien

Hardware-Anforderung

Amiga mit mindestens 512 Kbyte RAM, beliebiger Drucker mit Centronics-Schnittstelle.

Best.-Nr. 51636

DM 249,–* (sFr 199,–/öS 2490,–*)

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Übrigens: Superbase gibt es auch für Atari ST, Schneider PC und IBM-PCs und Kompatible

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

706226

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0.





Thunder-bolt

GRAFIK	69 ★	
SOUND & MUSIK	52 ★	
HAPPY-WERTUNG	58 ★	

C64
Code Masters
10 Mark (Kassette)

Spielereien mit einer Raum-Zeit-Bombe haben zur Folge, daß Sie sich mit Gegnern aus fünf Jahrhunderten herumärgern dürfen.

Demnächst in dieser Galaxis: Die Erde und der Planet Proxima befinden sich im Kriegszustand. Doch keine der beiden Parteien gewinnt entscheidende militärische Vorteile. Der Krieg der Sterne zieht sich über Jahrhunderte hin, ohne daß einem der beiden Gegner der entscheidende Durchbruch gelingt.

Doch plötzlich scheint es eine dramatische Wende in diesem Konflikt zu geben, denn beide Völker arbeiten gleichzeitig an der Entwicklung der sogenannten »Chronoclasm-Bombe«. Diese furchtbare Waffe vernichtet nicht einfach nur alle möglichen Objekte, sondern macht auch vor der Zeit nicht halt! Die Bombe kann sogar Dinge in der Vergangenheit und der Zukunft zerstören.

Da sowohl Erdlinge als auch Proximaner die Bombe natürlich zuerst fertig haben wollen, werden die Testreihen eiligst vorangetrieben. Schließlich geschieht ein Unglück: Eines der beiden Völker (welches, ist im nachhinein nicht mehr feststellbar) zündet einen Probesprengsatz, der unerwartete Folgen hat. Die Bombe fetzt einen ordentlichen Riß durch das gesamte Raum-Zeit-Gefüge und wirbelt dabei fünf Jahrhunderte durcheinander. Das hat für Sie nun verheerende Folgen, denn eben noch patroullierten Sie ruhig und friedlich mit ihrem »Thunderbolt«-Düsenjäger über der Erdoberfläche. Doch durch die Zündung der Chronoclasm-Bombe tauchen plötzlich feindlich gesinnte Flugzeuge und Raumschiffe aus den verschiedensten Zeitepochen auf!

Ihr Ziel ist relativ einfach: Schießen Sie sich Level für Level Ihren Weg frei und erreichen Sie die Landebahn am rechten Ende des rasant scrollenden Spielfelds. Berührungen mit Gegnern und Gebäuden lassen Ihren Energievorrat dahinschrumpfen. Doch nur Mut, denn nach dem Erreichen der Landebahn darf man mit einem völlig reparierten Thunderbolt den nächsten Level beginnen.

Mit dem Feuerknopf aktivieren Sie die Bord-Laserkanone und in besonders bedrängten Situationen sollte man auch einmal auf die Leertaste drücken, um eine Art »Smart Bomb« auszulösen.

(hl)



Wow! So viel technische Klasse sieht man bei einem 10-Mark-Spiel höchst selten. Da huschen die tollsten Sprites mit einem Affenzahn über die Mattscheibe, verschiedene Hintergrundgrafiken wechseln sich ab und das Scrolling ist auch nicht von schlechten Eltern. Soundeffekte gibt es reichlich und die Titelmusik gefällt mir ebenfalls. Das klingt jetzt wohl nach einem Super-Programm, doch leider hat man bei Thunderbolt den Spielwitz irgendwo vergessen. Die gegnerischen Angriffe erfolgen so schnell, daß man ohnehin kaum Zeit hat, um vernünftig zu reagieren.

Ganz so dumm wird es dann doch nicht, was in erster Linie an den Bodenhindernissen liegt. Teilweise muß man sich durch regelrechte kleine Irrgärten schlängeln und darf natürlich nicht dauernd anstoßen.

Gegenüber (teureren) Action-Spielen wie »Nemesis« kann Thunderbolt nicht bestehen, weil es an der spielerischen Vielfalt mangelt. Wer sich aber schnell mal ein gepflegtes und nicht sonderlich kompliziertes Ballerspiel reinziehen möchte, ist mit dem Programm gut bedient, zumal man über den Preis wirklich nicht meckern kann.

(hl)

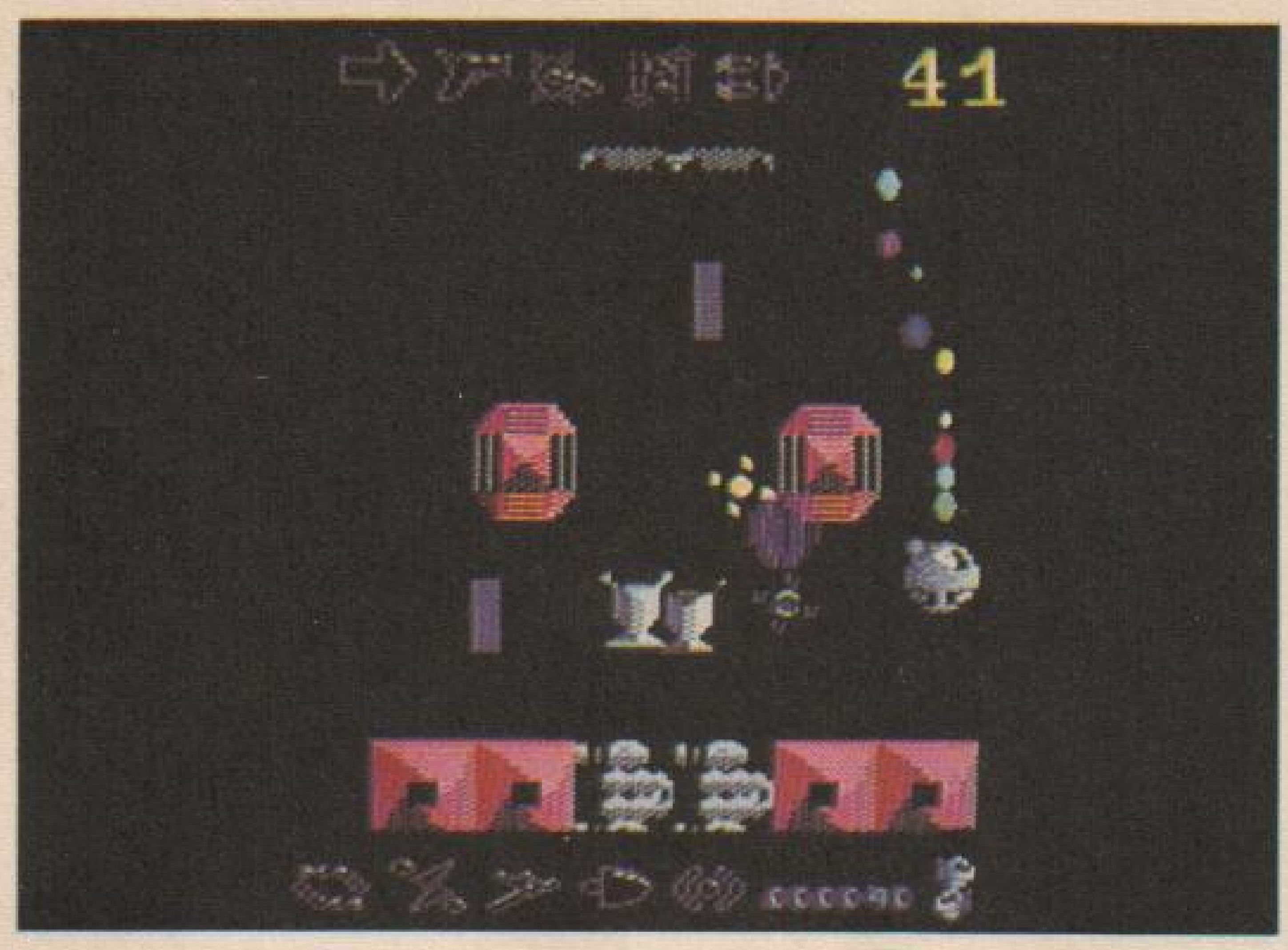


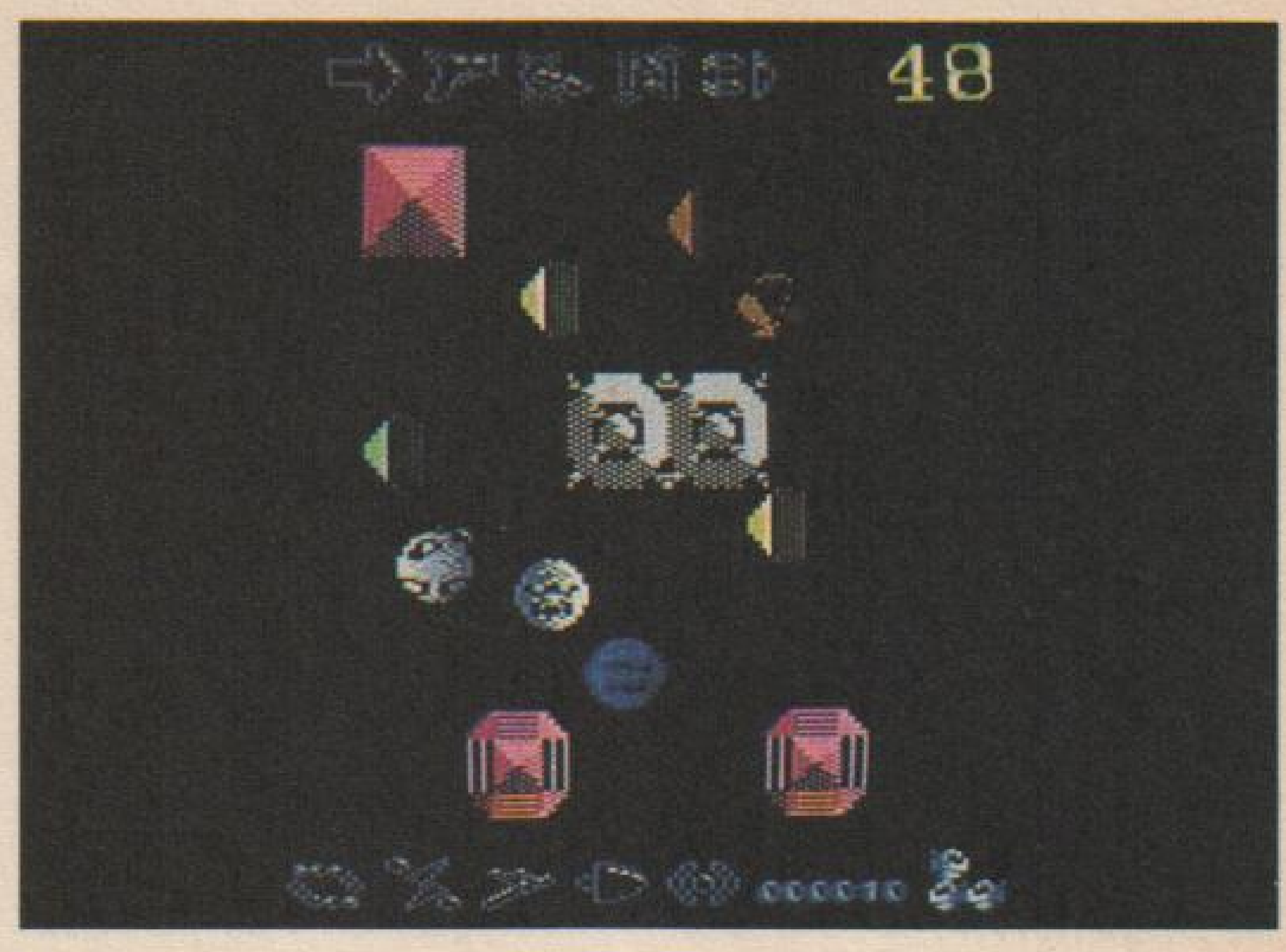
Wem alle bisherigen Action-Spiele, wie zum Beispiel »Delta«, zu einfach waren, dem möchte ich Thunderbolt ans Herz legen. Auf den ersten Blick sieht es wirklich nicht wie ein Billigspiel aus. Technisch ist Thunderbolt exzellent programmiert. Sowohl das Scrolling als auch die Sprite-Animation sind absolut ruckfrei. Auch die Steuerung des eigenen Düsenjägers läßt nichts zu wünschen übrig. Jede Joystickbewegung wird exakt auf das eigene Gefährt übertragen. Was mir noch positiv auffiel, war das Abbremsverhalten des Flugzeugs. Wenn man die Flugrichtung ändern will, dreht es nicht abrupt um, sondern verlangsamt erst die Fahrt, ehe es wendet.

Auch muß man neben den feindlichen Maschinen noch auf die Landschaft, über die man fliegt, aufpassen. Gottseidank führt ein Zusammenstoß nicht gleich zum Verlust eines Bildschirmlebens, sonst wäre die Spielfreude nur von kurzer Dauer.

Für 10 Mark kann ich Thunderbolt allen Action-Freaks wirklich empfehlen. Bis jemand alle verschiedenen Level gesehen hat, wird meiner Meinung nach viel (Übungs-)Zeit vergehen.

(mg)





I, Ball

GRAFIK	44 ★	
SOUND & MUSIK	82 ★	
HAPPY-WERTUNG	63 ★	

C64 (Spectrum)
Firebird
10 Mark (Kassette)

Viel Ball-erei gibt es, wenn ein Ball seine Ball-Freunde den Händen des bösen Ball-Tyrannen entreißen will.

Stellen Sie sich mal vor, Sie wären ein Ball. Nicht irgendein Ball, sondern der berühmte »I-Ball« (sprich »Ei-Ball«, obwohl das ja ein Widerspruch in sich wäre. Das I steht hier aber nicht für »Ei«, sondern für das englische Wort für »Ich«). Sie sind ausgesprochen wütend, denn der total böse Terry Ball (noch'n Ball) hat vier Ihrer besten Freunde verschleppt. Diese Freunde heißen Lover Ball, Eddy Ball, Glow Ball und No Ball (jetzt wird's ballbern, äh, albern. Oder?).

Natürlich ziehen Sie los, Ihre Freunde zu befreien. Doch die sind in vier der 16 Kammern von Terry Balls streng bewachter Festung untergebracht. Sie schnallen sich ihre Bubble-Kanone um (Bubble: englisch für Blase, Kugel. Mit der kann man übrigens ganz toll »ball«ern.) und betreten die erste gefährliche Kammer.

Ein kurzer Blick und Sie wissen über das Verteidigungssystem Bescheid. Zum einen hat Terry einige der Wände und Objekte in den Kammern elektrifiziert – eine Berührung, und schon ist es aus. Glücklicherweise strahlen diese Objekte ein Flimmern ab, das schon von weitem zu erkennen ist. Zum anderen hetzt Terry seine Schergen auf Sie. Sein Repertoire ist beachtlich: Hefekringel, Mikrowellenherde oder Roulette-Räder materialisieren direkt vor Ihnen. Solange diese noch nicht vollständig erschienen sind, werden sie Ihnen nicht gefährlich. Sind die Monster aber einsatzbereit, genügt wieder eine einzige Berührung, um ein Leben zu verlieren.

Terry ist sich seiner Sache so sicher, daß er in der Festung seine Waffensammlung herumliegen läßt. Durch Aufsammeln dieser Waffen können Sie Ihre Feuerkraft entscheidend verbessern. Aber auch Schutzschilde, neue Antriebsaggregate oder eine Kühleinheit (zum Laser-Kühlen für schnelleres Feuer) sind zu finden – insgesamt 27 verschiedene Gegenstände (so sagt zumindest die Anleitung). Dummerweise sind unter diesen Dingen aber auch einige versteckt, die sich negativ auswirken. Sie können dann nicht mehr geradeaus laufen, oder Ihre Waffe versagt ab und zu.

Die 16 Level sind jeweils etwa zehn Bildschirme lang und srcollen von oben nach unten durch. Am Ende eines Levels steht ein Tor, das in den nächsten führt. Punkte gibt es für das Vernichten der Feinde und das Retten der Freunde. (bs)



Wenn ich mir ansehe, welche billigen Action-Spiele in letzter Zeit erschienen sind, finde ich meist nur geklaute Ideen. Da werden Programme wie »Uridium« oder »Terra Cresta« nachgemacht, meist aber so schlecht, daß das Original nicht mehr zu erkennen ist. So wird mir richtig warm ums Herz, wenn ich ein Spiel wie »I, Ball« sehe, bei dem sich der Programmierer auf sein eigenes Konzept verlassen hat.

»I, Ball« unterscheidet sich zwar auch nicht allzu sehr von anderen Action-Spielen (Sprite fliegt durch die Gegend, schießt andere Sprites ab und sammelt Extrawaffen), die Ausführung ist mit der etwas eigenwilligen Steuerung und den witzigen Gegnern aber durchaus originell.

Die meisten Pluspunkte heimst »I, Ball« aber beim Sound ein. Zu einer wirklich ausgezeichneten Titelmusik von Altmeister Rob Hubbard gesellen sich gut digitalisierte Sprache und ein paar nette Soundeffekte. Die Grafik ist dafür etwas verwirrend. Manchmal erkennt man nicht genau, ob die Gegner noch im Entstehen sind.

»I, Ball« ist nicht allzu abwechslungsreich, aber das verzeiht man bei einem 10-Mark-Programm schon mal. (bs)

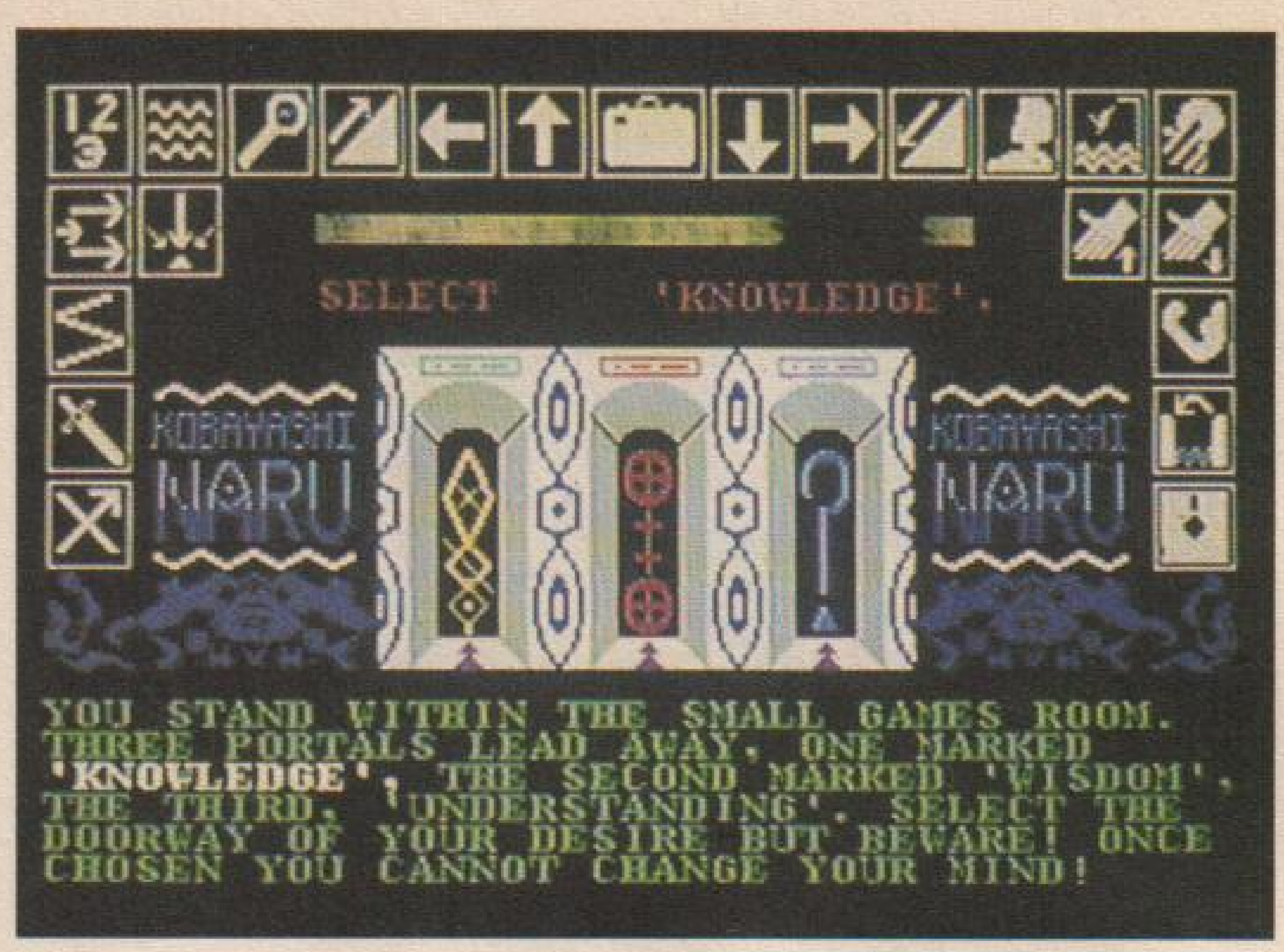


Die digitalisierten Spracheffekte der C64-Version von »I, Ball« hatten während der Testphase interessante Auswirkungen auf einige Redakteure. Es gab nicht wenige Tester, die gekonnt die Scratch-Einlagen nachahmten und angesichts von Schicksalsschlägen wie in Kaffee getunkte Disketten ein täuschend echtes »Oh No!« von sich gaben. Das Erstaunliche an Sprache und toller Musik ist die Tatsache, daß man sie bei einem Billigspiel antrifft.

Vor lauter Begeisterung über die feschen Disco-Rhythmen sollte man das Spielprinzip nicht vergessen, und das ist irgendwie nicht das Gelbe vom Ei (beziehungsweise Ball). Die Steuerung kann man ruhigen Gewissens als ungewöhnlich bezeichnen, was in diesem Fall ein Synonym für das Prädikat »Gar nicht mal so einfach« ist. Die Tatsache, daß die Extrawaffen nur schwer von den Bösewichtern zu unterscheiden sind, trägt auch nicht gerade zum Spielgenuß bei.

»I, Ball« spielt sich wie eine Mischung aus Renn- und Baller-Spiel, und die 16 Level versprechen eine ordentliche Motivation. 10 Mark ist das Programm allemal wert, und wenn man es nur als Sound-Demo kauft. (hl)





Kobayashi Naru

GRAFIK	48 ★
SOUND & MUSIK	23 ★
HAPPY-WERTUNG	60 ★

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Mastertronic
10 Mark (Kassette)

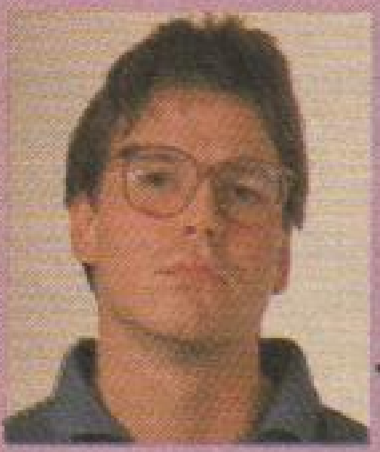
Hinter diesem Titel verbirgt sich ein Kassetten-Adventure, das trotz seines exotischen Namens nicht in Fernost programmiert wurde.

Vor Ihnen: drei seltsame Türen. Hinter den Türen: drei völlig unterschiedliche Szenarios. Eine Tür zeigt das Zeichen des Wissens, die zweite das der Weisheit; das letzte Portal ist mit »Verstehen« markiert. Und durch eine müssen Sie durch. Doch Sie müssen sich gut überlegen, welche der drei Sie nehmen. Sie kommen nämlich nicht mehr zurück, außer Sie finden einen bestimmten Schatz. Alles, was Sie bei sich haben, ist ein kleines Armband-Terminal und ein Batzen Neugierde. Aber was nimmt man nicht alles auf sich, um den edlen Weg des »Naru« zu beschreiten.

Sie ahnen es sicher schon: Hinter diesen Türen lauern drei Adventures. Die Handlungen unterscheiden sich völlig voneinander und jedesmal geht es um ein anderes Ziel. Jeder Raum ist bebildert und hat einen kleinen Text, der genauere Informationen über ihn enthält. In der oberen Bildschirmhälfte befindet sich eine scrollende Zeile, die dann wichtig wird, wenn Sie in Aktion treten. Hier sehen Sie die Antworten auf Ihre Aktionen.

Außerdem wird hier immer die Himmelsrichtung angezeigt, die Ihnen offensteht. Alles in diesem Adventure können Sie über den Joystick steuern. Am oberen Rand ist die Leiste mit den Icon-Befehlen abgebildet. Selbstverständlich finden sich hier die Himmelsrichtungen genauso wie das Nehmen oder Fallenlassen von Gegenständen. Sie können schwimmen, springen, schneiden, etwas werfen, ziehen oder stoßen.

Wenn Sie beispielsweise etwas untersuchen wollen, klicken Sie das entsprechende Icon. Soweit nichts Neues. Dann aber leuchtet das erste Wort des Textes auf dem Bildschirm auf. Mit dem Joystick fahren Sie jetzt auf das Wort im Text, das Sie genauer untersuchen wollen. Noch ein Klick auf den Joystick-Knopf und schon erscheint eine Beschreibung des Gegenstands. Es erspart eine Menge an Rätselraterei, was der Parser haben will. Zu guter Letzt können Sie Spielstände auf Kassette oder Diskette speichern, um nicht jedesmal wieder von vorne beginnen zu müssen. Sollten Sie an den Rätseln von Kobayashi Naru verzweifeln, finden Sie Tips dazu in »Hallo Freaks«. (al)



Geht so

Um ein rechter »Kobayashi Naru« zu werden (oder war's ein Kawasaki Babu?), gehen Sie am besten durch drei mit »Friede, Freude, Eierkuchen« beschriftete Türen und freuen sich an der mystisch angehauchten Hintergrundgeschichte und an den netten Icon-Bildchen.

Aber nun mal ernsthaft: Die Benutzerführung des Adventures ist eine clevere Idee. Für alle, die mit Englisch etwas auf dem Kriegsfuß stehen und noch keinen großen Wortschatz haben, ist das wohl fast eine Ideal-Lösung.

Aber leider machen auch die nettesten Icons keinen Spaß, wenn die Story nicht packt. Sie ist zwar nicht übel, aber die große Freude kommt da nicht auf. In der Packungsbeilage wird eine großartige Geschichte von der Unsterblichkeit erzählt – eine unsterblich langweilige Idee. Aber so schlimm ist das ja alles gar nicht. Schließlich hatten wir ja auch schon jede Menge guter Ideen, die schlecht umgesetzt wurden.

Alles in allem macht Kobayashi Naru einen soliden Eindruck und bietet eine Menge Rätsel. Für so wenig Geld ist das fast schon eine kleine Sensation. (al)

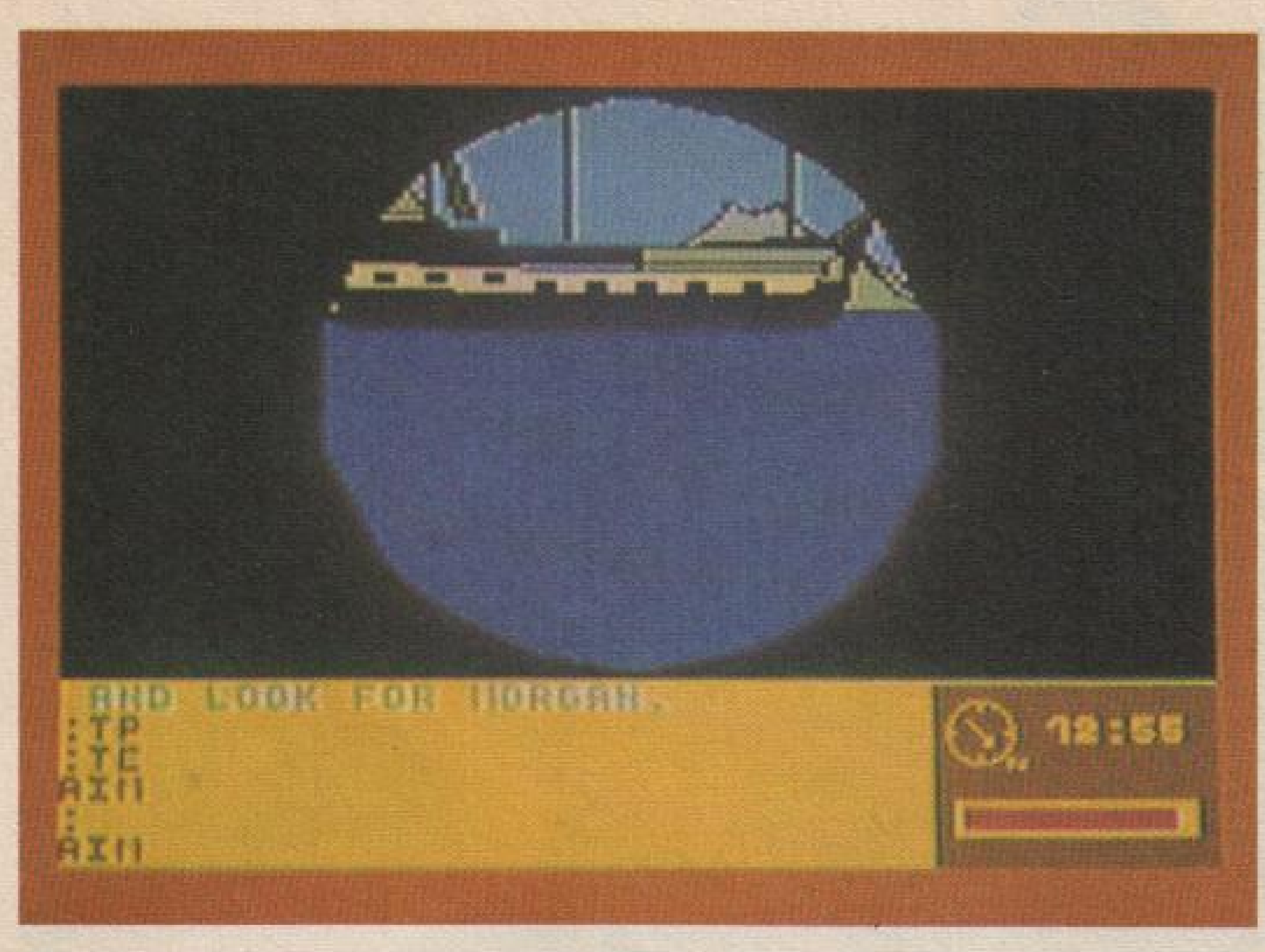


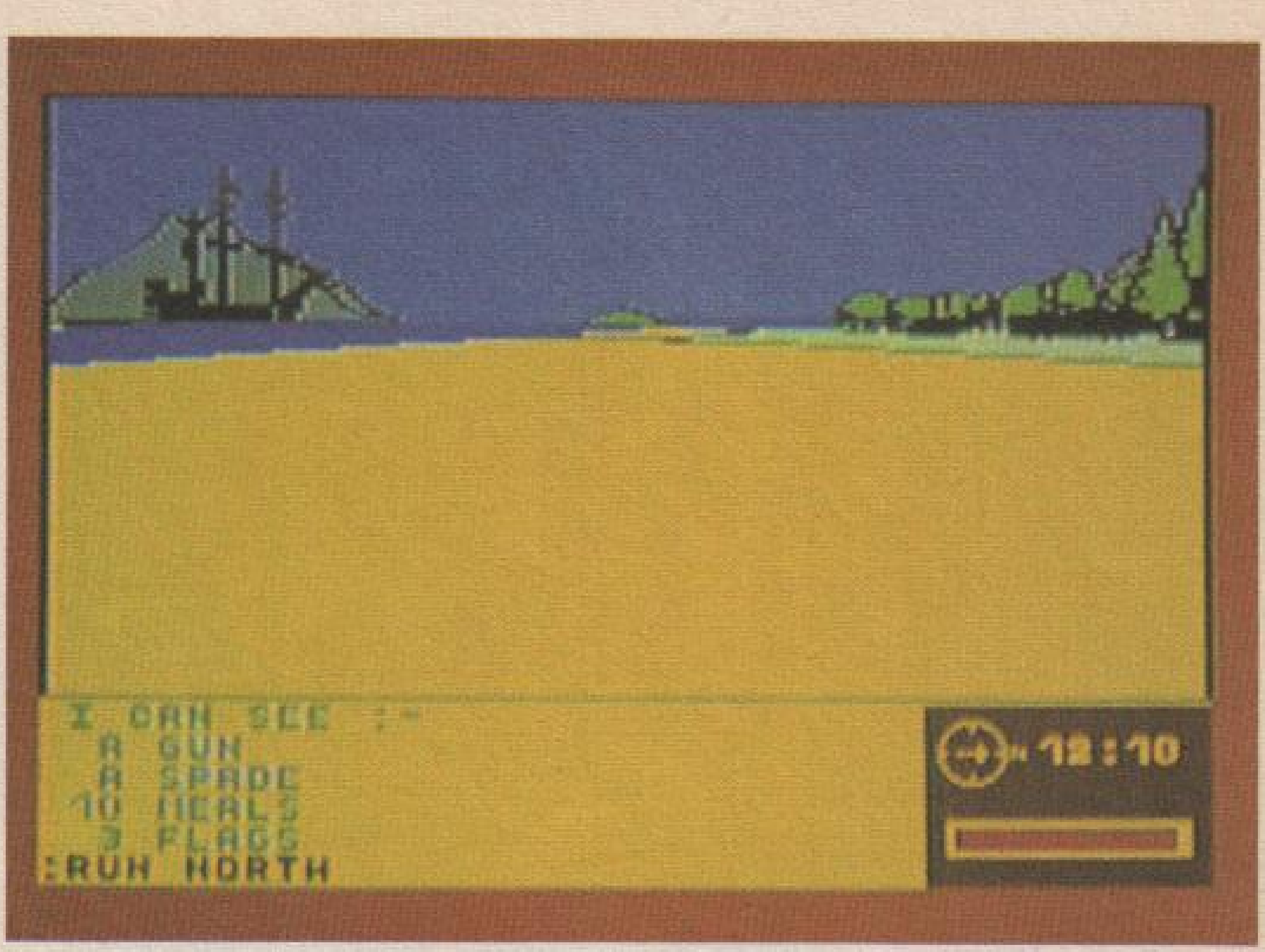
Geht so

Ein Billigspiel-Adventure ist meist ein in Basic geschriebenes Programm, das nicht sonderlich viel hermacht und meistens nur einen Mini-Parser und simple Bilder mitbringt. Nicht so Kobayashi Naru. Dieses Programm hat eine hervorragende Benutzerführung, die man bei einem Billig-Spiel nicht erwartet hätte, sondern eher bei einem Vollpreis-Produkt. Besser noch als bei Programmen wie »Murder on the Missisippi« kann man mit dem Joystick vollständige Eingaben konstruieren.

Der Haken an der Sache ist die mangelnde Komplexität. Jeder der drei Teile ist nicht besonders umfangreich. Es geht jeweils darum, einen ganz bestimmten Gegenstand zu finden und zum Ausgangspunkt zurückzubringen. Im dritten Teil ist das beispielsweise ein Rad, das von einem Roboter und einem Computer bewacht wird. Die Lösung ist zwar nicht einfach zu finden, benötigt aber nur wenige Schritte.

Hätte der Programmierer lieber jeden Teil ein wenig ausgeweitet und das Spiel mehrteilig gemacht, hätte man hier mehr als nur ein paar Tage Adventure-Spaß. Aber bei dem Preis möchte ich mich nicht beklagen. (bs)





Treasure Island

GRAFIK	45 ★
SOUND & MUSIK	25 ★
HAPPY-WERTUNG	56 ★

C64
Mastertronic
10 Mark (Kassette)

Wenn Sie schon immer mal einen richtigen Piratenschatz suchen wollten, dann liegen Sie hier goldrichtig.

Endlich sind Sie auf die Schatzinsel zurückgekehrt. Der Gedanke an die Reichtümer, die hier noch irgendwo vergraben liegen, ließ Sie zu Hause keine ruhige Minute mehr finden. Nach einer langen Schiffsfahrt stehen Sie endlich am Strand der Insel, vor Ihnen ein Teleskop, etwas zu essen und ein Gewehr. Voller Elan packen Sie Ihren Kram und machen sich auf, den Schatz zu finden. Aber es scheint, als wären Sie nicht die einzigen hier: Auch eine Handvoll blutrünstiger Piraten interessiert sich für die sagenhaften Reichtümer. Es sieht gewaltig nach einem Abenteuer nach Maß aus. Sie müssen sich beeilen, daß Ihnen nicht andere den Schatz vor der Nase wegschnappen.

»Treasure Island« ist ein Adventure. Allerdings kein herkömmliches, da es beispielsweise in Echtzeit abläuft. Der Parser versteht nur einige wenige Wörter, die in der Anleitung angegeben sind. Jede Aktion verbraucht Energie, auch bloßes Herumstehen. Durch diesen Zeitdruck müssen Sie schnell und überlegt handeln. Um eventuell aufkommende Hektik zu entschärfen, kann der Spielstand jedoch jederzeit auf Kassette gespeichert oder davon geladen werden. Weiterhin müssen Sie des öfteren etwas essen oder, wenn Sie nichts dabei haben, sich etwas zu essen suchen.

Unüblich ist die Steuerung in diesem Adventure: Wenn sie einen Kompaß besitzen, können Sie sich in verschiedene Richtungen drehen. Damit haben Sie noch keinen Schritt zurückgelegt. Zur Fortbewegung dienen insgesamt fünf verschiedene Modi und zwei verschiedene Geschwindigkeiten: gehen oder rennen.

Die Grafik ist vielseitig, braucht aber leider einige Zeit zum Aufbau. Das ist vor allem dann lästig, wenn man eine längere Strecke zurücklegen will. Treasure Island ist nicht leicht zu lösen, da die Insel sehr groß ist. Kartenzeichnen ist also absolut unerläßlich, auch wenn sich in der Packung eine Skizze der Insel befindet.

Um sich genauer umzusehen, gibt es ein Fernrohr, mit dem sich bestimmte Dinge heranzoomen lassen. Sogar Tag und Nacht wurden berücksichtigt: So gegen 22 Uhr werden Sie bemerken, wie es auf Ihrem Bildschirm langsam dunkel wird. (al)



Treasure Island ist eine müde Schatzsuche, bei der für meinen Geschmack einfach zu wenig los ist. Und damit meine ich jetzt keine Ballereien oder Action-Sequenzen, sondern es mangelt an guten und kniffligen Problemen. Es ist nicht sonderlich erheiternd, bei der langsamen Grafik ewig übers Land zu laufen oder durch Flüsse zu waten, bis endlich etwas passiert. Man besucht ungefähr zehn Orte, bis sich wieder etwas tut. Da stimmen einfach die Relationen nicht. Ärgerlich ist auch, daß jedes Bild nach einer Eingabe neu aufgebaut werden muß. Dadurch wird Treasure Island nämlich fast unspielbar langsam.

Es gibt aber auch noch etwas Positives zu vermelden. Besonders gelungen finde ich die Idee mit dem Fernrohr, das man im Spielverlauf einige Male gut brauchen kann. Auch der Clou mit der Echtzeit könnte bei anderen Adventures Schule machen.

Der Parser ist auf so wenige Worte beschränkt, daß man ihn schon fast nicht mehr Parser nennen kann. Trotzdem gibt es an ihm nichts zu mäkeln; er erfüllt seinen Zweck recht gut. Schade, daß hier eine insgesamt gute Idee unter der mäßigen Ausführung leidet. (al)



Ein richtiges Grafik-Adventure für ganze zehn Mark? Etwas überrascht war ich schon, als ich Treasure Island in die Finger bekam. Aber nachdem ich ein paar Minuten mit diesem Programm verbracht hatte, wurde mir klar, warum es nur einen Zehner kostet. Treasure Island hat nämlich keinen Parser, wie man ihn von anderen Adventures bekannter Softwarehäuser (Infocom, Rainbird) her kennt. In der Anleitung sind alle Wörter aufgeführt, die das Programm akzeptiert. Das einzig Bemerkenswerte ist, daß es in Echtzeit spielt. Das ist ziemlich tückisch, denn wenn Sie während des Bildaufbaus der Grafik versehentlich einschlafen (nicht unwahrscheinlich), kann es sein, daß Ihrer Spielfigur inzwischen das Lebenslicht ausgeblasen wurde, ohne daß Sie die Tastatur berührt haben.

Wer schon mal ein anspruchsvolles Adventure gespielt hat, der sollte die Finger von diesem Programm lassen. Sind Sie aber ein absoluter Abenteuer-Neuling und wollen mal in diese Art von Computerspiel reinschnuppern, ohne viel Geld auszugeben, dann sollten Sie ruhig mal einen Blick auf Treasure Island riskieren. (mg)



Rest der Welt

Was ist passiert? Wieso ist die »Rest der Welt«-Rubrik diesmal nur so klein geworden? Das sind Fragen, die wir uns in der Redaktion in den letzten Tagen gestellt haben.

Im letzten Spiele-Sonderheft (vor etwa fünf Monaten) sprachen wir noch von neuen, erfreulichen Trends. Wir dachten an zukunftsweisende Spiele und neue, aufregende Spielprinzipien, an Strategie- und Logik-Programme in der Güte von »Sentinel«, an Programme, die die gesamte Familie ansprechen. Wir sahen uns Programme wie »Star Trek« und »Academy« an, die verschiedene Spielprinzipien gelungen miteinander verquicken. Und wir gaben viele gute Noten: 13 Programme wurden damals unter »Rest der Welt« getestet, dabei gab es neunmal die Note 1 (super), siebenmal die 2 (gut) und zehnmal die 3 (geht so).

Diesmal sieht die Lage etwas trist aus. Von nur acht Spielen in dieser Rubrik erhält ein einziges zwei Einser: Die Adventure-Simulation »Pirates«. Acht Zweier, vier Dreier und gar zwei Vierer (mäßig) sind hier zu finden. Bei solchen Zahlen darf man schon von einem Qualitätsverlust in diesem Bereich reden.

Bevor wir dieses Ergebnis genauer analysieren, werfen wir einen Blick auf die getesteten Programme. Erstaunlich viele könnte man im weitesten Sinne als Adventures bezeichnen: »Roadwar 2000«, »Killed until Dead«, »Pirates«, »Stifflip & Co.« und »The Last Ninja« stellen dem Spieler adventureähnliche Aufgaben, verknüpfen aber diese je nach Spiel mit Rollenspiel, strategischer Kampf-Simulation, Logik-Spiel, klassischer Segel-Simulation oder Action-Elementen. Bei manchen Programmen ist das Adventure-Element gar so stark, daß sie vor Redaktionsschluß noch in der Adventure-Rubrik zu finden waren. Erst kurz vor Schluß haben wir uns zu der Umschichtung zum »Rest der Welt« entschlossen. »Doc the Destroyer« war hingegen dank seiner Kampf-Szenen zuerst bei den Geschicklichkeits-Spielen zu finden.

Klare »Rest der Welt«-Spiele, die wir wirklich nirgendwo richtig einordnen konnten, gab es nur zwei: »Balance of Power« ist eine Polit-Simulation, die thematisch bisher einzigartig ist. Das andere Programm ist »Spy vs. Spy: Arctic Antics«; vordergründig ein Geschicklichkeits-Test, entpuppt es sich als Strategie-Spiel.

Doch trotzdem stellt sich für uns die Frage nach dem »Warum«. Wo sind Sie geblieben, die Spiele wie »Shanghai« (das auch heute noch einer der Redaktions-Renner ist)? Wo sind die tollen Action-Spiele mit strategischen und Adventure-Elementen wie »Koronis Rift«, »Star Trek« oder »Academy«?

Ein Punkt, der dieser Rubrik diesmal sicherlich geschadet hat, ist der frühe Erscheinungstermin. Viele Softwarehäuser haben für die nächsten Monate einiges in der Hinterhand, denn schließlich kommt ja schon bald wieder Weihnachten auf uns zu. Und gerade der Winter war immer ein toller Monat für umfangreiche, komplexe Spiele.

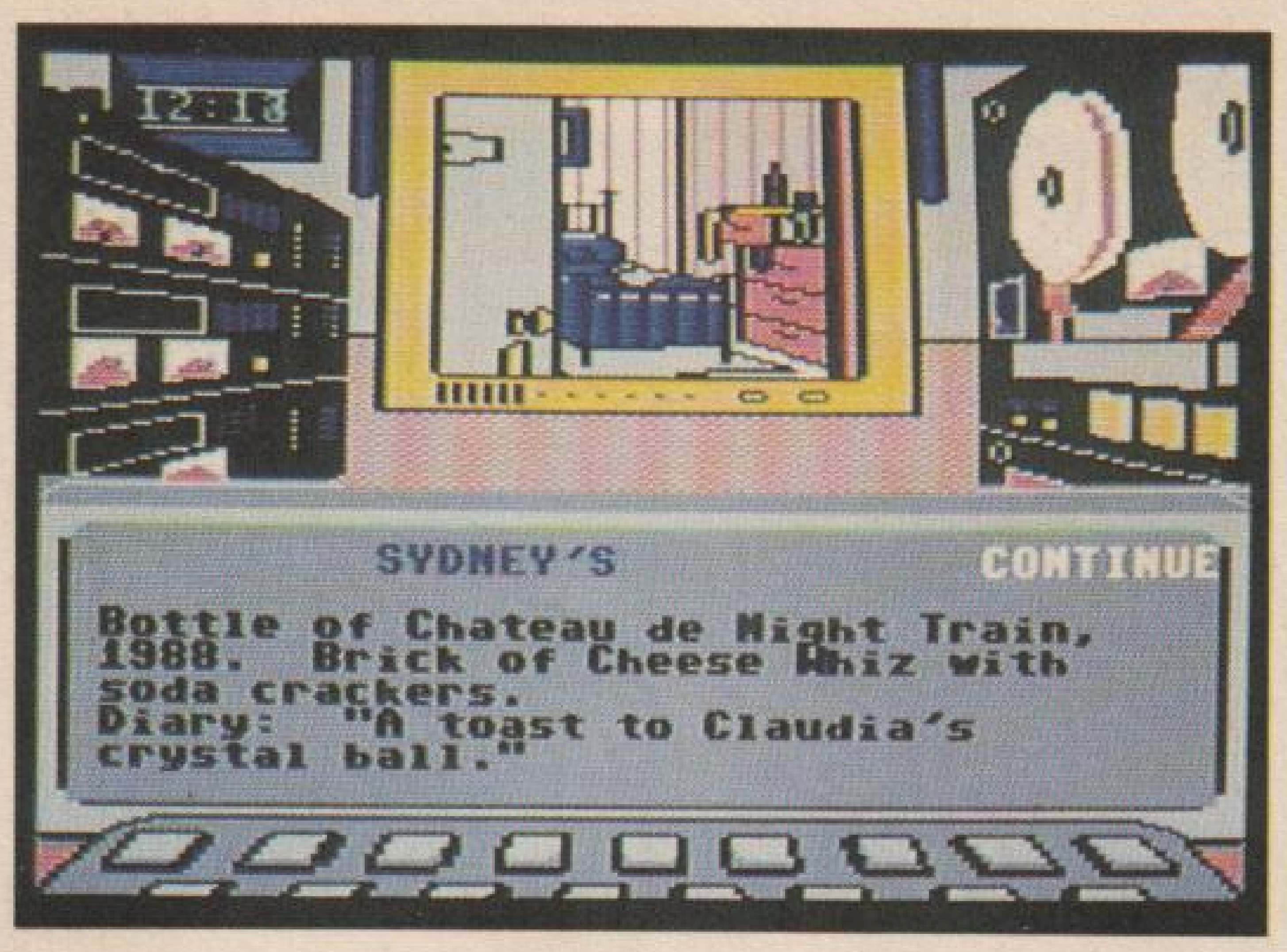
Außerdem gibt es noch das eine oder andere Spiel, das zwar nicht den Sprung in diese Rubrik geschafft hat, trotzdem aber für Innovation, ideenreiche Programmierer und neue Konzepte im Spielebereich steht. Bestes Beispiel ist das Action-Spiel »Wizball«, das ein wirklich neues Spielprinzip und auch viel Spielwitz in sich birgt.

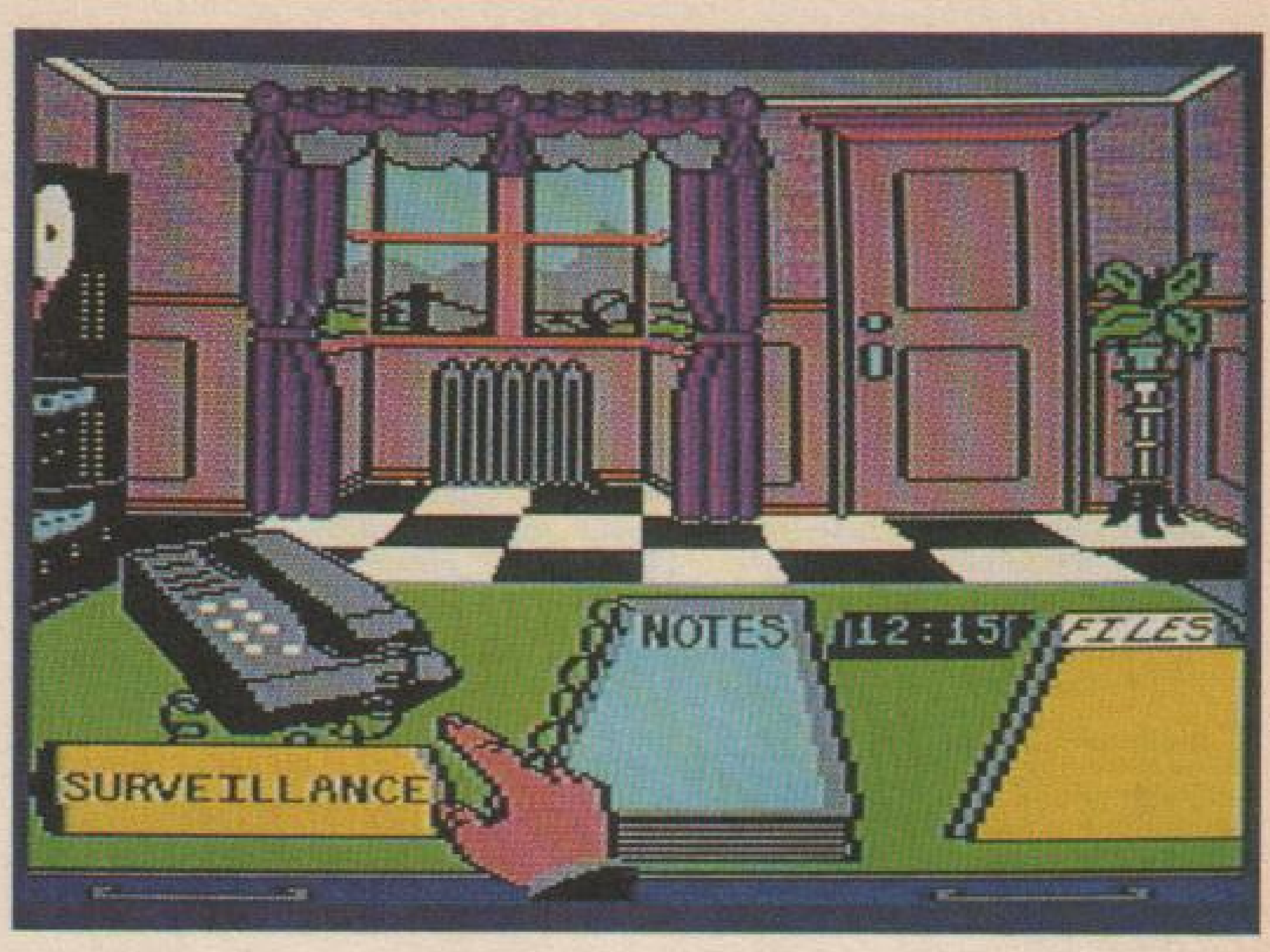
In der Abteilung »Sportspiele« findet man »Superstar Ice Hockey«. Hier wird nicht nur die Sportart an sich sehr genau simuliert. Auch komplette Ligen werden gemanagt, Spieler-Verkauf und Meisterschaft eingeschlossen. Man ist Trainer, Manager und Spieler auf dem Eis gleichzeitig – ein tolles Konzept, das sich auch für ein Fußballspiel anbieten würde.

Diese Aufzählung soll zeigen: Den Programmierern sind die Ideen noch lange nicht ausgegangen. Sie stürzen sich jetzt nur wieder verstärkt auf die »klassischen« Spiele-Genres; es werden weniger Experimente gemacht. Daran ist nicht zuletzt auch die Reaktion der Kunden schuld, denn Familienspiele wie »Robot Rascals« oder komplizierte Strategie-Simulationen wie »Sentinel« oder »Tracker« verkaufen sich leider nicht so gut wie eine Spielhallen-Umsetzung oder das Spiel zum neuesten Science-Fiction-Film.

Man sollte also angesichts des geschrumpften »Rest der Welt«-Teils nicht gleich den Untergang des Computerspiels heraufbeschwören. Dieses Jahr werden wir sicherlich noch einige interessante Programme sehen. Und die Ära der 16-Bit-Computer mit der neuen Spiele-Generation dämmert auch schon heran.

(bs)





Killed until Dead

Ein heiteres Mörder-Raten in einem abgelegenen, englischen Hotel. Können Sie den Mord verhindern oder enden Sie als nächste Leiche?

GRAFIK	81 ★	
SOUND & MUSIK	66 ★	
HAPPY-WERTUNG	76 ★	

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Accolade / U.S. Gold
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Sie sind Hercule Holmes, der Welt berühmtester Detektiv. Jedes Jahr werden Sie zu einem Detektiv-Duell herausgefordert, das vom Midnight Murder Club veranstaltet wird. Alle fünf Mitglieder dieses Clubs sind Kriminalautoren, deren Bücher stets auf den Bestsellerlisten zu finden sind.

Das Duell findet aus alter Tradition im ehrwürdigen Gargoyle-Hotel statt. Die Regeln: Sie müssen Mörder, Leiche, Motiv, Mordwaffe und Tatort herausfinden – bevor der Mord geschieht! Sie haben genau 12 Stunden Zeit dazu.

Dank modernster Detektiv-Technik können Sie die Fälle komplett von Ihrem Schreibtisch aus lösen. Als erstes gehen Sie Ihre Akten durch, in denen Sie aktuelle Informationen zu jeder der fünf Personen finden. Diese Informationen sind aber oft nicht ausreichend. An wesentlich mehr Fakten gelangen Sie, wenn Sie in die Räume der Autoren einbrechen und diese durchsuchen. Das Türschloß knacken Sie, indem Sie eine englischsprachige Quizfrage zum Thema Krimis beantworten. Machen Sie hier einen Fehler, müssen Sie bis zum nächsten Versuch zehn Minuten warten.

Per Telefon treten Sie mit jeder der fünf Personen in Kontakt und verhören diese nach allen Regeln der Kunst. Außerdem können Sie per Tonband und Überwachungskamera Dialoge zwischen den Personen bespitzeln.

Zu guter Letzt fügen Sie alle Informationen zu einem großen Puzzle zusammen. Sie haben viele Aussagen wie: »Wenn Peter der Mörder ist, dann ist die Mordwaffe nicht die Kettensäge«. Diese Form eines Rätsels nennt man auch Logical. Mit genügend Informationen dieser Art können Sie auf Mörder, Opfer, Tatort und Waffe schließen. Die Frage nach dem Motiv können Sie aber nur beantworten, wenn Sie alle Dialoge gehört haben.

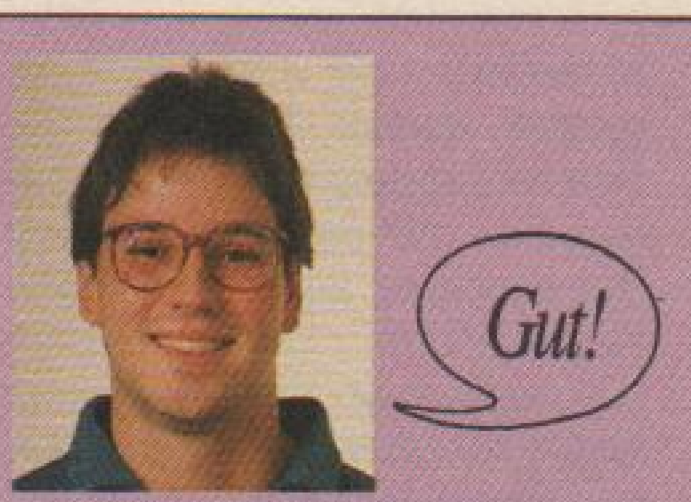
Das gesamte Spiel hindurch macht der Computer automatisch Notizen für Sie, so daß Sie auf Papier und Bleistift verzichten können. Auf der Spieldiskette sind über 20 unterschiedliche Kriminalfälle nach vier Schwierigkeitsgraden sortiert gespeichert. (bs)



Wer Logicals mag, wird dieses Spiel heiß und innig lieben – und ich mag Logicals. Aber auch wem diese Art von Rätseln nicht so liegt, sollte nicht gleich abwinken. »Killed until Dead« ist so gut gemacht, daß man eigentlich an den Dingern Gefallen finden muß. Der Computer nimmt Ihnen hier nämlich die schreckliche Arbeit ab, alle Aussagen in tabellarischer, übersichtlicher Form niederzuschreiben – aber denken muß man schon noch selbst!

Die Aufmachung des an sich einfachen Spielprinzips ist famos. Meine Lieblingsszene ist das Ausfragen der Personen, denn diese ändern laufend ihren Gesichtsausdruck und werden sichtbar nervös, wenn man unangenehme Fragen stellt. Die Grafik verdient gerade in diesem Bereich das Prädikat »Zeichentrick-Qualität«. Ähnliches gilt für die Soundeffekte und Melodien. Bei den ersten Versuchen weiß man nicht so recht, ob man schmunzeln oder spielen soll.

Nur eines nehme ich den Programmierern übel: Die Quizfragen, die gestellt werden, wenn man in ein Zimmer einbrechen will, hätten wirklich nicht sein müssen. Die können teilweise nur echte Krimikenner beantworten. (bs)

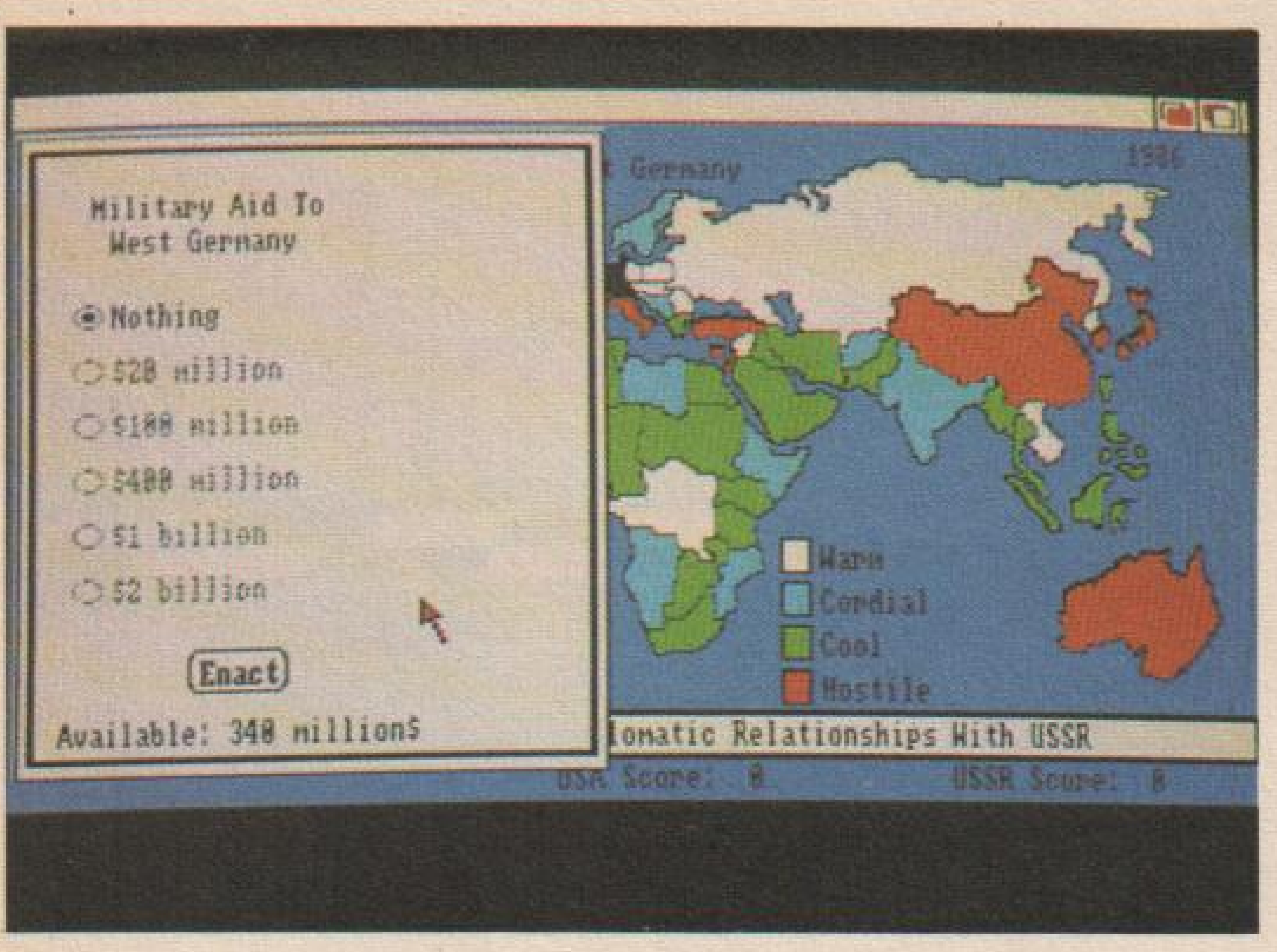


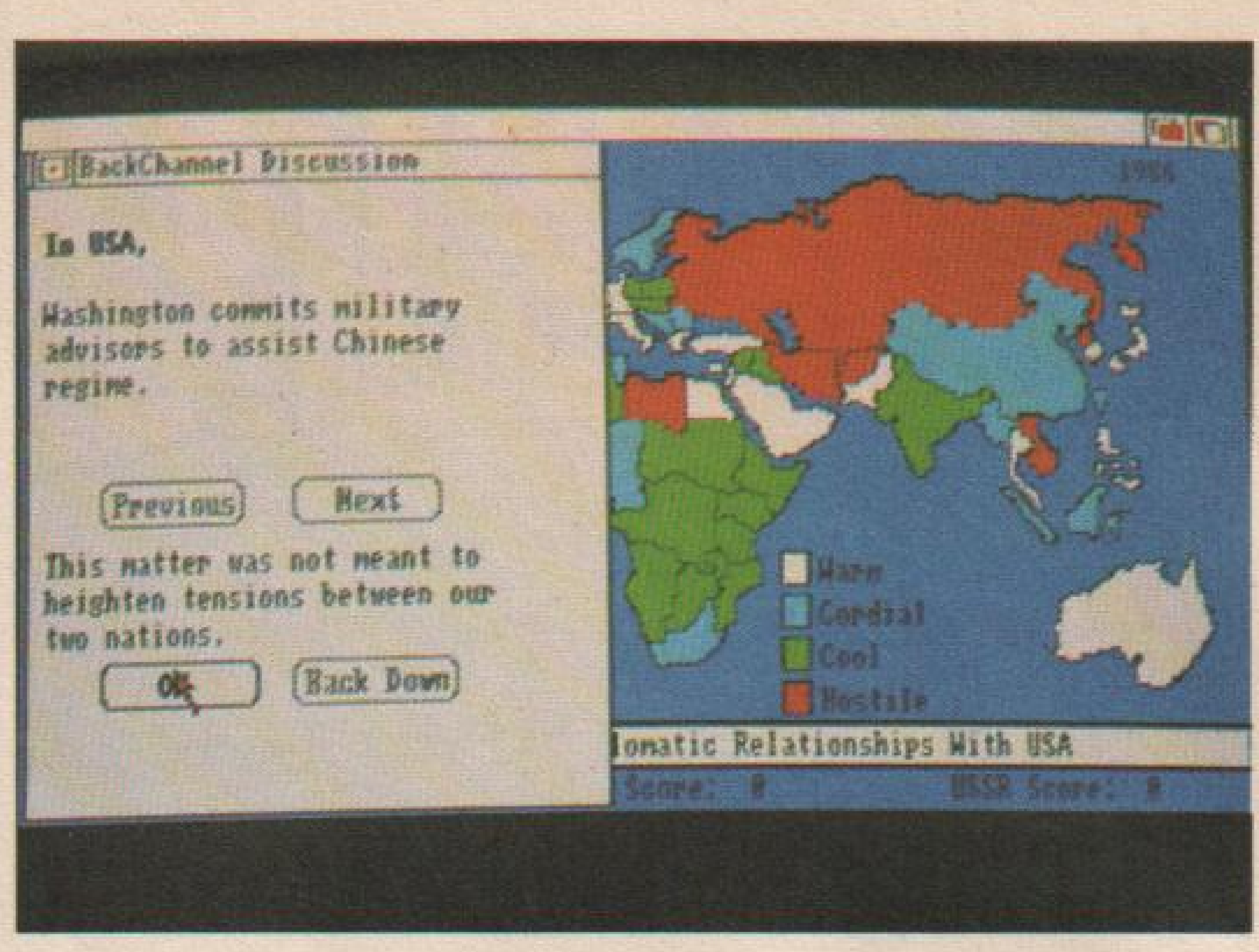
Wenn Sydney die Pistole benutzt, dann passiert der Mord in der Halle. Wenn aber jetzt Mike der Killer ist, dann ist Agatha das Opfer. Oder etwa nicht?

Normalerweise hasse ich solche Rätsel, weil sie mich immer an Textaufgaben aus der Schule erinnern: Wenn A und B einen 50 Meter langen Graben ausschaufeln, wie heißen dann die Eltern von C? – Das ist Mathe brutal. Hier ist es aber etwas anderes, was über die Booleschen Verknüpfungsgesetze hinausgeht. Das Spiel macht nämlich im Gegensatz zu den Textaufgaben Spaß.

Man merkt Killed until Dead an, daß die Programmierer versucht haben, etwas Neues zu entwickeln und nicht irgendwo abzukupfern. Das ist ihnen auch voll gelungen. Auch bei Kleinigkeiten hat man sich viel Mühe gegeben und viele witzige Bilder eingebaut. Da gibt es manchmal, wenn man genau hinsieht, einiges zu beobachten: So schwirrt eine Fliege durchs Büro und wird von einer fleischfressenden Pflanze vertilgt.

Mir gefällt Killed until Dead, denn hier muß man schon mal den Kopf und nicht nur den Joystick benutzen, um ans Ziel zu kommen. (al)





Balance of Power

In dieser Politik-Simulation kämpfen Sie um die ganze Welt – doch Vorsicht vor dem Atomkrieg!

Meine Berater sagen mir gerade, daß die Sowjets einen Teil ihrer Truppen aus Afghanistan zurückgezogen haben. Das könnte eine Chance sein, weitere Staaten des Nahen Ostens auf meine Seite zu ziehen. Ich sende 5000 Marine-Soldaten nach Afghanistan. Der UdSSR paßt das leider gar nicht. Erst kommen höfliche diplomatische Aufforderungen, den Unfug doch zu lassen, dann droht man mir mit militärischen Gegenaktionen. Jetzt stecke ich in einer Zwickmühle: Gebe ich Afghanistan auf, habe ich mein Gesicht verloren. Bestehe ich dagegen auf meinen Truppen, dann wird die Situation wohl zu einem Atomkrieg eskalieren.

Mit »Balance of Power« liegt das erste Mal eine komplexe Simulation der Weltpolitik vor. Ein oder zwei Spieler können sich wahlweise als Präsident der USA oder als Generalsekretär der UdSSR versuchen und in den Jahren von 1986 bis 1994 nach möglichst viel Macht in der Welt trachten. Dieses Spiel darf man aber niemals zu weit treiben, denn wenn ein Atomkrieg ausbricht, haben beide Spieler sofort verloren!

Der Erfolg der Spieler wird in Prestige-Punkten gemessen. Je nach Aktion gewinnt oder verliert man Prestige in den über 60 ausgesuchten Staaten der Welt. Wer nach Ablauf des Spiels am meisten Prestige hat, gewinnt.

Wertung	Sterne
GRAFIK	57 ★
SOUND & MUSIK	2 ★
HAPPY-WERTUNG	82 ★

Atari ST (Amiga, Macintosh, MS-DOS)
Mindscape
99 Mark (Diskette)

Das Spektrum der Aktionen ist sehr weitreichend. Man kann Staaten durch wirtschaftliche und militärische Hilfe unterstützen, diplomatische Hilfe gewähren oder Verträge abschließen. Genausogut kann man aber auch die Opposition, sei das nun eine politische Partei oder Terroristen und Guerillas, mit Geld und Waffen versorgen.

Am Ende einer Runde kritisiert man jeweils die Aktionen seines Gegners und macht so aus Nachteilen Vorteile. Sollte der Gegner aus Angst vor Repressalien seine Entscheidungen zurückziehen, kostet ihn das gewaltig Prestige.

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert; ein Spielstand kann auf Diskette gespeichert werden. Der Schwierigkeitsgrad ist in vier Stufen einstellbar. Ein sehr umfangreiches englisches Anleitungsbuch führt auch Anfänger mit Leichtigkeit in das komplexe Spielprinzip ein. (bs)



Balance of Power gehört zu den Spielen, die mich wirklich beeindruckt haben. Dem Programmierer ist es tatsächlich gelungen, ein stark vereinfachtes Modell der Weltpolitik in den Speicher eines Heimcomputers zu packen. Ich glaube jedenfalls, beim Spielen ein wenig darüber gelernt zu haben, wie diese Politik funktioniert.

Sehr wichtig ist es aber, sich über die Grenzen des Spiels im Klaren zu sein. Der Programmierer widmet nicht zuletzt dem ein ganzes Kapitel im Handbuch. Das verwendete Modell geht davon aus, daß die Welt nur zwei Supermächte kennt (USA und Sowjetunion), deren Politik unvereinbar ist. Die Wirklichkeit sieht (glücklicherweise) doch ein bißchen anders aus.

Sehr reizvoll ist es, gegen den Computer zu spielen. Hier weiß man nämlich nie, was der Gegner gerade denkt und wieweit zu gehen er bereit ist. Zwei Spieler hingegen können miteinander beraten und Kompromisse eingehen.

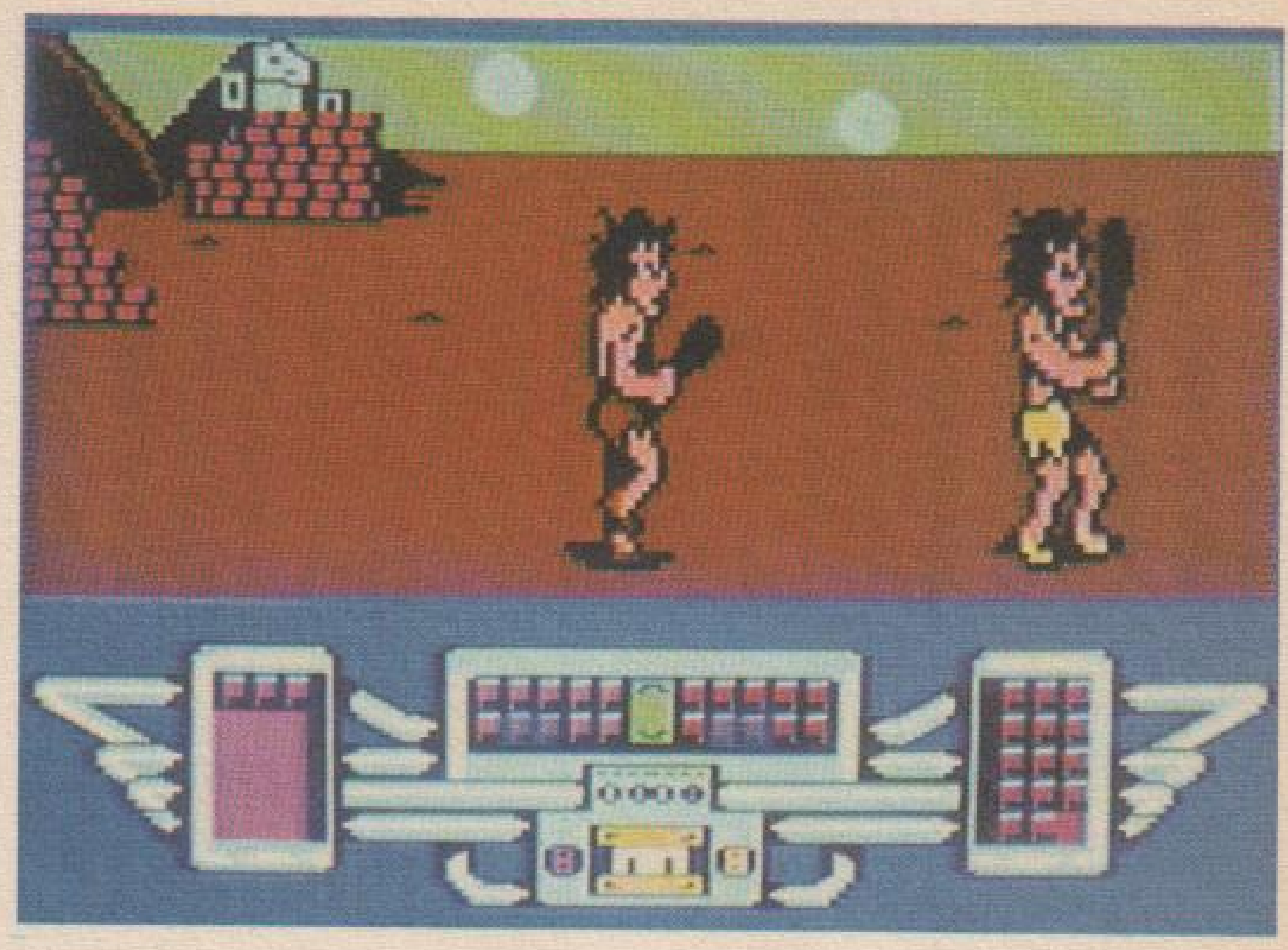
Balance of Power ist ein höchst komplexes, mehrstündiges Spielerlebnis, das ich ab und zu genieße. Schade nur, daß die Atari ST-Version technisch nicht optimal ist. (bs)



Balance of Power gehört zu den komplexesten Simulationen, die ich kenne. Man muß sehr viel beachten und für jeden Schritt eine Unmenge von Menüs und Funktionen zu Rate ziehen. Ich halte es für sehr spannend und fesselnd, sich die verschiedenen Berichte durchzulesen, Zahlen zu vergleichen, Zeitungsausschnitte zu studieren, um eine optimale Politik zu betreiben. Wer aber die Geduld dazu nicht besitzt, wird kaum Chancen haben und auch schnell die Lust an diesem Spiel verlieren. Im großen Geschäft der Weltpolitik darf man sich keine Fehler erlauben.

Wie schwer das Geschäft ist, merkt man erst, wenn sich aus einer harmlosen Situation fast ein Weltkrieg entwickelt. Ich muß sagen, daß die Entscheidung, ob ich lieber einen großen Imageverlust hinnehmen will oder einen Weltkrieg riskiere, sehr schwer war. Ich pokere sehr gerne, aber hier hat es manchmal fatale Folgen. Ich kann die Simulation aber jedem empfehlen, sie eignet sich vielleicht sogar für den Unterricht. Balance of Power zeigt nämlich stark den Unterschied zwischen Theorie und Praxis. Politik ist nicht so einfach, wie die meisten glauben. (gn)





Doc the Destroyer

Als Zeitreisender ist Doc the Destroyer immer auf der Suche nach Abenteuern.

GRAFIK	37 ★	
SOUND & MUSIK	55 ★	
HAPPY-WERTUNG	24 ★	

C 64 (Spectrum)
Melbourne House
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Normalerweise reist »Doc the Destroyer« durch Phantasiewelten, gegenwärtige, vergangene oder zukünftige. Wie auch immer, im Moment hat er gewaltige Probleme. Als er in Domed City ankam, dachte er daran, hier eine schöne Zeit zu verbringen. Doch wie das Leben so spielt, hat er seine Zeitmaschine verloren und sitzt nun an diesem Ort fest. Jetzt kommen Sie zum Zuge. Ihre Aufgabe besteht darin, Doc durch gefährliche Stadtteile zu geleiten und ihn zu seiner Zeitmaschine zurückzuführen.

Zu Beginn des Spiels können Sie Docs Charakter zusammenstellen. Sechzig Einheiten lassen sich beliebig auf fünf Charaktereigenschaften verteilen. Je nachdem, für wie wichtig Sie zum Beispiel Kraft, Ausdauer, Glück oder Intelligenz einstufen, verteilen Sie die Punkte.

Doc the Destroyer ist eine Mischung aus Prügel-, Rollenspiel und Text-Adventure. Deshalb am Anfang auch die Gewichtung der einzelnen Eigenschaften von Doc.

Zwangsläufig trifft unser Held bei seinem Weg durch die Stadt auf deren Einwohner. Des öfteren bleibt ihm nur der Konflikt oder die Flucht als Ausweg. Entscheidet er sich für den Kampf, muß Doc sich in bester »Exploding Fist«-Manier mit seinem Gegner auseinandersetzen. Hierbei wechselt der Bildschirm, und die beiden Kontrahenten stehen sich Auge in Auge gegenüber. Die Prügeleinlage ist dann zu Ende, wenn einem von beiden die Energie ausgeht. Gewinnt Doc den Kampf, geht die Suche weiter, ansonsten endet das Spiel an dieser Stelle.

An jedem neuen Ort muß Doc sich aus einem Menü für eine von drei Handlungen entscheiden. Vorher wird ihm noch die momentane Situation durch einen englischen Text beschrieben. Eigene Befehle können leider nicht eingegeben werden, so daß man sich mit den vorgegebenen Lösungswegen begnügen muß.

Während des Spiels läßt sich per Tastendruck der Gemütszustand von Doc anzeigen. Daran ist auch zu erkennen, ob man Fortschritte macht, oder immer noch auf der Stelle tritt.

Doc the Destroyer ist komplett mit dem Joystick spielbar. Unterdessen ertönt unentwegt eine kleine, einfache Melodie. (mg)

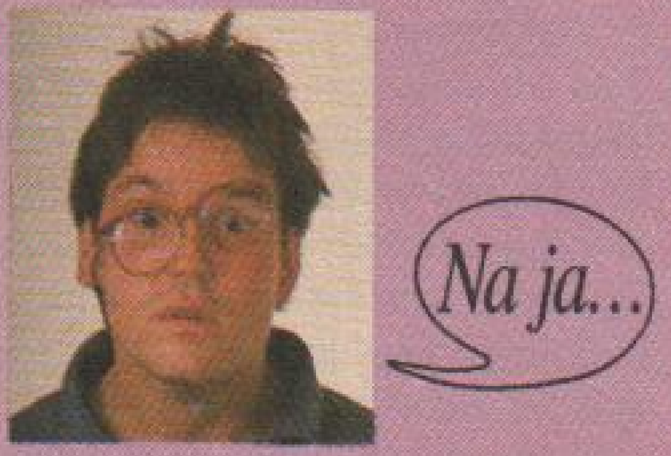


Doc the Destroyer ist eine Mischung aus zwei grundsätzlich verschiedenen Spielarten. Zum einen präsentiert es sich als äußerst mäßiges Adventure mit Rollenspiel-Touch und zum anderen als höchst bescheuertes Prügelspiel.

Ich frage mich wirklich, was sich der oder die Programmierer dabei gedacht haben. Allein der Kampfteil ist eine Zumutung. Zwei lustlos definierte Sprites hüpfen auf dem Bildschirm hin und her. Und der Witz dabei ist, daß man nur den Feuerknopf drücken und den Joystick in Richtung Gegner halten muß, um die meisten Widersacher zu besiegen.

Auch der Adventureteil ist alles andere als gut gelungen, sofern man überhaupt von »Adventure« reden kann. Da das Spektrum an Reaktionen auf ein Ereignis sehr beschränkt ist, ist die eigene Phantasie nur wenig gefordert.

Deshalb mein Rat: Wer ein Adventure spielen will, soll sich ein gutes Abenteuerspiel aus dem reichhaltigen Angebot raussuchen. Für Prügelspiel-Fans gibt es auch eine Reihe besserer Alternativen. Wer glaubt, mit Doc the Destroyer zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen, täuscht sich gewaltig. (mg)



Das ist das erste Spiel, bei dem ich in Ruhe nebenbei meinen Artikel schreiben kann. Mit einer Hand am Joystick ist man bei den Kampfszenen ja fast schon unterfordert. Da könnte man doch noch nebenbei etwas essen oder ein Buch lesen...

Aber mal ganz ernsthaft: So etwas darf einfach nicht passieren. Daß man einen Gegner beim Kampf immer mit der gleichen Bewegung außer Gefecht setzen kann, spricht nicht gerade für die spieltechnischen Qualitäten des Programms. Auch die Grafik bietet nichts, woran man sich sonderlich erfreuen würde. Der blinzelnde Kopf des Titelhelden ist ja noch ganz nett anzusehen, aber die Kampfszenen sind schlecht animiert, und die Hintergrundgrafiken oft lieblos hingepinselt.

Noch ein Wort zu dem Schmalspur-Adventure. Wenn man à la »Three Musketeers« nichts weiter zu tun hat, als aus drei verschiedenen Reaktionen eine auszusuchen, dann hat das für mich nichts mehr mit einem Adventure zu tun. Ein Adventure sollte einigermaßen originelle Handlungen haben und nicht nur: »Wohin willst Du gehen? 1) Westen oder 2) Norden«. Das ist mir zu wenig. (al)





Roadwar 2000

GRAFIK	72 ★
SOUND & MUSIK	34 ★
HAPPY-WERTUNG	78 ★

**Atari ST (Apple II, Atari XL/XE, C64, MS-DOS) ★ S.S.I.
zirka 90 Mark (Diskette)**

Können Sie sich als rauher Straßenkämpfer mit Ihrer Gang bewähren und die USA erretten?

Im März des Jahres 1999 verwandelt eine Katastrophe die USA in ein Schlachtfeld. In verschiedenen Großstädten bricht eine neue, unbekannte Seuche aus. Innerhalb von Wochen sind über 80 Prozent der Bevölkerung dahingerafft, darunter auch Mitglieder der Regierung und ein Großteil des Militärs. In den USA herrscht die Anarchie, Straßen-Gangs bestimmen, was Recht und Unrecht ist.

Im Juli stellt sich heraus, daß die Seuche künstlich von einem Feind in die USA eingeschleust wurde. Nun kann praktisch ungehindert eine Invasion in die USA beginnen. Doch noch bevor die Lage allzu kritisch wird, versteckt der regierende Krisenstab acht Wissenschaftler in geheimen Labors, die überall in den USA verteilt sind. Nach einigen Monaten glaubt der Leiter des Krisenstabs, daß die einzelnen Wissenschaftler inzwischen genügend Daten zusammengetragen haben sollten, um gemeinsam ein Gegenmittel für die Seuche entwickeln zu können. Doch ihm fehlen die Leute und Fahrzeuge, um die Wissenschaftler in das Hauptquartier zurückzuholen.

Sie, der Anführer einer kleinen, unbedeutenden Gang, erfahren von dieser Not und machen sich auf, alle acht Wissenschaftler aufzuspüren und sicher ins Hauptquartier zu bringen. Doch um dieses Wunder zu vollbringen, müssen Sie Ihre kleine Gang zu einer der stärksten des Landes machen.

Sie steuern Ihre Gang über eine Karte der USA, stets auf der Suche nach neuen Vorräten, Sprit, Ersatzteilen, neuen Autos sowie neuen Rekruten. Aber auch Spezialisten sind gefragt: Einen Arzt brauchen Sie in jedem Fall, und die Überredungskunst eines ehemaligen Politikers kann sich auch als sehr nützlich erweisen.

Um anderen Gangs deren Territorien streitig zu machen, kommen Sie ohne Straßenschlachten nicht aus. Diese können Sie einerseits vollständig vom Computer durchführen lassen oder teilweise oder gar komplett dirigieren. Mit einem komplexen Kampfsystem bestimmen Sie auf einer taktischen Landkarte, wie Ihre einzelnen Fahrzeuge und Leute eingesetzt werden.

Die getestete Atari-ST-Version benötigt einen Farbmonitor.

(bs)

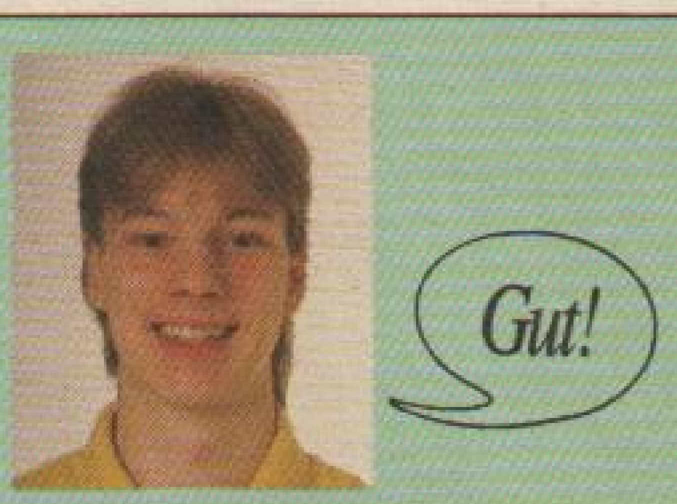


Eines gleich vorweg: »Roadwar 2000« ist ein harter Brocken. Wer sich bei den Straßenschlachten stets auf den Computer verläßt und nicht selbst jedes einzelne Detail einstellt, wird auf Dauer nicht der Erfolgreichste sein. Und eine Straßenschlacht mit fünf oder mehr Autos gegen die gleiche Zahl von Gegnern auch nur halbwegs ordentlich zu führen, ist eine komplexe Angelegenheit, die wirklich nicht jedermanns Sache ist.

Wer dagegen die Verbindung aus Rollenspiel und taktischer Kampf-Simulation mag, für den ist Roadwar 2000 genau das richtige. Selbst bei intensivem Spielen wird man wohl einige Wochen oder Monate bis zum glücklichen Ende benötigen.

Viele Gags und Adventure-Elemente machen das Spiel auch für diejenigen schmackhaft, die sich vorher nicht an solche Spiele herangetraut haben: Wer beispielsweise dem Gebäude des Herstellers S.S.I. (südlich von San Francisco) einen Besuch abstattet, wird eine nette Überraschung erleben...

Die Grafik der getesteten ST-Version hat mir gut gefallen, die MS-DOS-Umsetzung sah dagegen sehr spärlich aus. (bs)



Roadwar 2000 stellt ganz schön hohe Anforderungen an den Spieler. Dies ist kein Programm, das man ruckzuck in den Computer lädt, um dann sofort den Joystick bzw. die Maus zu schwingen. Man muß sich einige Stunden mit der englischen Anleitung und dem Programm beschäftigen, um überhaupt mal die groben Grundzüge der Steuerung zu erlernen. Auch darf man sich während des Spiels nicht immer auf den Computer verlassen, da man sich sonst bei den Straßenschlachten allzuoft auf der Verliererseite wiederfindet. Da gilt es, selbst Hand anzulegen und unter anderem die günstigste Position der Fahrzeuge seiner Gang auszuknobeln.

Das alles ändert aber nichts an der Tatsache, daß Roadwar 2000 eine geglückte Mischung aus Rollen- und Strategiespiel ist. Etliche Gags, die das doch sehr trockene Spielgeschehen ab und zu auflockern, tragen ebenso zum positiven Gesamturteil bei. Wer sich dieses Programm kauft, kann sicher sein, daß es ihn lange Zeit beschäftigen wird. Für Anhänger von taktischen Kampfsimulationen mit besonderen Einlagen eine lohnende Investition. (mg)

Die neue Happy-Computer im November

Großer Spiele-Sonderteil
Actionspiele selbstgebaut mit »Shoot'em up-Construction-Kit« • Neue, tolle Adventures von »Infocom« • Flippern am Amiga.

Wohin treibt die Indizierungswelle?
Heiße Hintergrundinformation über jugendgefährdende Spiele und Meinungen von Fachleuten.

Listing des Monats für den Amiga
Ein Super-Action-Spiel zum Abtippen.

Vorhang auf für die 8-Bit-Reißer
Es lohnt sich immer noch, einen 8-Bitter zu kaufen. Großer Vergleichstest mit Tips für den Kauf.

Atari ST: Tempo für Basic
Der Omikron-Basic-Compiler im Vergleichstest.

Viele kurze Superlistings zum C64
Zum Beispiel ein Actionspiel und Neues zum Fraktalsee mit einem Listing für den C128.

Farbhexerei auf dem Schneider
Fantastische Farben auf dem Schneider CPC mit unserem Listing »Multicolour«.

★HAPPY★ COMPUTER

Ab 12.10.1987 im Zeitschriftenhandel

Gutschein

FÜR EIN KOSTENLOSES PROBEEXEMPLAR VON HAPPY-COMPUTER

JA, ich möchte »Happy-Computer« kennenlernen.
Senden Sie mir bitte die aktuellste Ausgabe kostenlos als Probeexemplar. Wenn mir »Happy-Computer« gefällt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte »Happy-Computer« dann regelmäßig frei Haus per Post und bezahle pro Jahr nur DM 66,— statt DM 72,— Einzelverkaufspreis (Ausland auf Anfrage).

Vorname, Name

Straße PLZ, Ort

Datum 1. Unterschrift

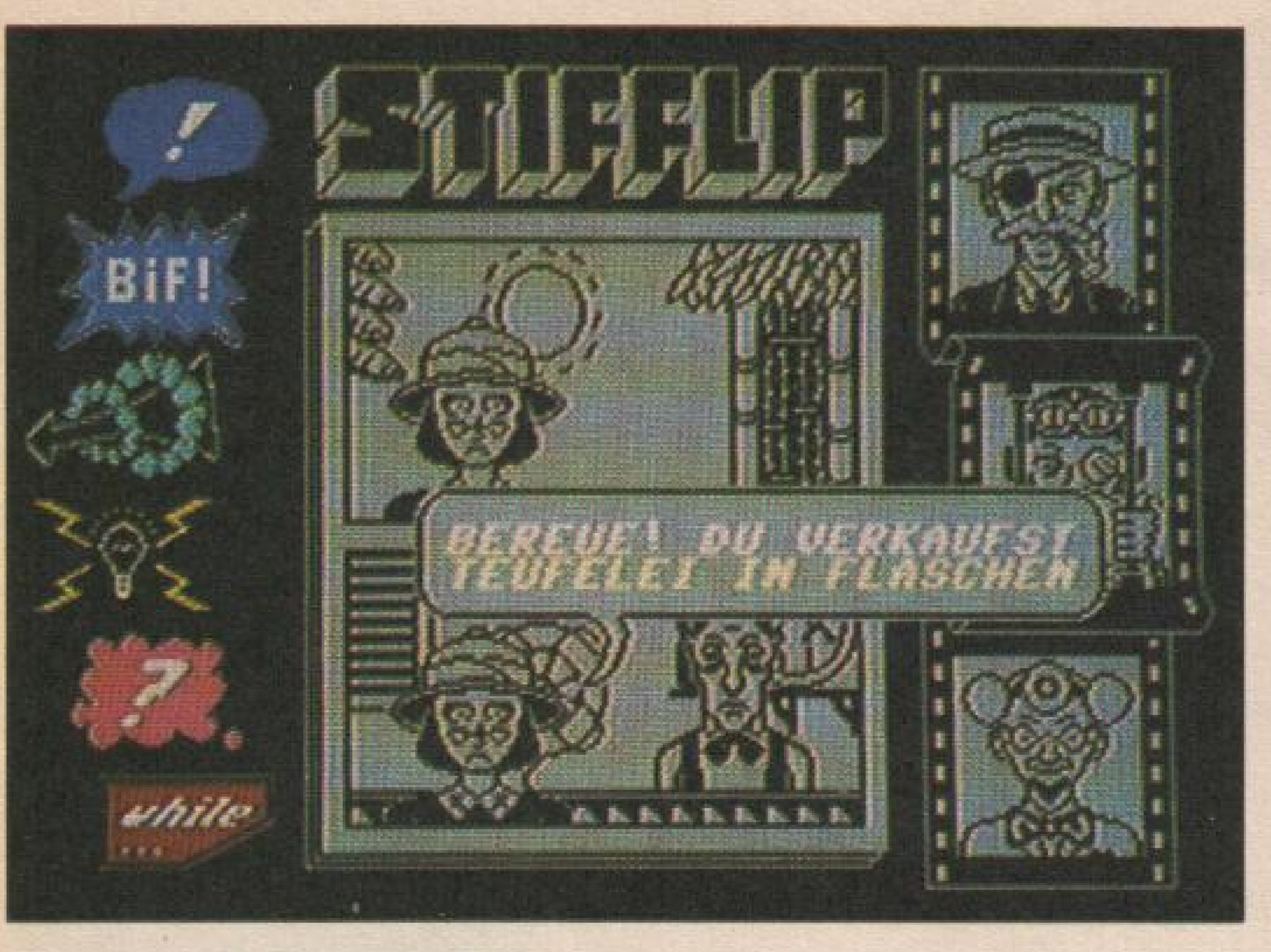
Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Besteladresse widerrufen kann und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum 2. Unterschrift

Gutschein ausfüllen, ausschneiden, in ein Kuvert stecken und absenden an:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Vertrieb, Postfach 1304, 8013 Haar

HCS21

Fordern Sie mit nebenstehendem Gutschein ein kostenloses Probeheft an. Lernen Sie »Happy-Computer«, das große Heimcomputer-Magazin, völlig unverbindlich kennen.





Stifflip & Co.

GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	80 ★	
HAPPY-WERTUNG	74 ★	

Ein Icon-Adventure mit viel britischem Humor. In den Hauptrollen: Sebastian Stifflip (der Gute) und Graf Chameleon (der Böse).

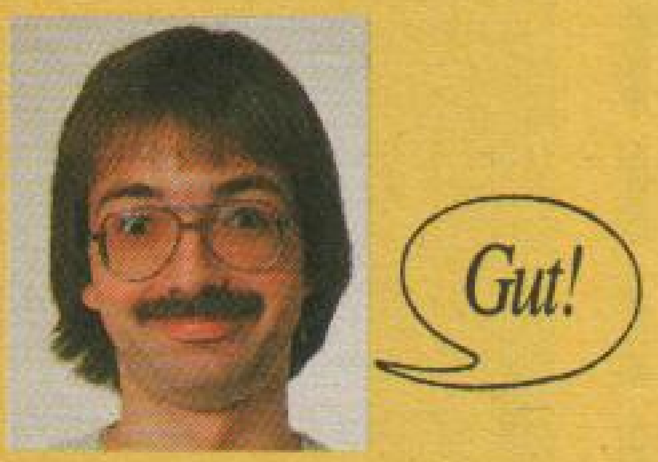
C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Palace
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

England, kurz nach dem Ersten Weltkrieg: Graf Chameleon, ein niederträchtiger Bösewicht, hält das britische Empire in Atem. Schon in zartester Kindheit bastelte er eine Atombombe, die seine Mutter beim Aufräumen jedoch wegwarf. Doch jetzt, im besten Mannesalter, scheint seine große Stunde wirklich gekommen zu sein. Mit einer furchtbaren Strahlenwaffe namens Rubbertronic Ray droht er, alles erschlaffen zu lassen, was für die Existenz des Königreichs wichtig ist: Sowohl steife Oberlippen als auch die allgemeinen moralischen Werte können mit dieser Waffe gelockert werden!

Ein vierköpfiges Team macht sich auf die Suche nach dem Grafen, um ihm das Handwerk zu legen und das Empire zu retten. Es besteht aus dem strammen Patrioten Sebastian Stifflip, einem Fliegerhelden des Ersten Weltkriegs (von seinen Freunden gefürchtet, von seinen Feinden geliebt). Außerdem sind der verrückte Wissenschaftler Professor Braindeath, der Snob Colonel Bargie und die leicht zickige Palmyra Primbottom mit von der Partie.

Diese muntere Heldenmischung wird vom Spieler in »Stifflip & Co.« gesteuert. Das Programm stammt von den Autoren, die bereits an »Zoids« mitwirkten, und ist ein sogenanntes Icon-Adventure. Das bedeutet, daß man alle Befehle durch das Anwählen von Menüs erreicht und keine einzige Tastatureingabe machen muß. Dieser Spielkomfort wird durch den erfreulichen Umstand, daß Stifflip & Co. in einer tadellos übersetzten deutschen Version vorliegt, noch erhöht. Das ist deshalb besonders wichtig, weil es in dem ausgesprochen humorvollen Spiel von skurrilen Situationen und witzigen Sprüchen nur so wimmelt.

Unsere vier Helden können voneinander unabhängig operieren und sich an verschiedenen Orten aufhalten. Durch eine Menüfunktion schaltet man zwischen den einzelnen Spielfiguren hin und her. Trifft man auf einen bösen Buben, der für den Grafen arbeitet, folgt eine Action-Sequenz: Im Faustkampf muß man viel Geschick beweisen, um siegreich zu sein. Um hier einen Treffer (ein unfairer Tiefschlag ist besonders wirksam) zu landen, muß man ein Zielkreuz in die Mitte eines Kreises bugsieren. Der Mittelpunkt ist leider ständig in Bewegung! (hl)



Wie schreibe ich ein Abenteuerspiel, bei dem der Spieler alles mit dem Joystick steuern kann? In diesem Sonderheft findet man einige Antworten auf diese Frage. Bei den Adventures »Maniac Mansion« und »Uninvited« sieht man ein Bild von jedem Ort und kann jeden Gegenstand manipulieren, indem man ihn einfach anklickt. Außerdem gibt es einige Verben in einer Menüzeile, die man sich ebenfalls herauspicken kann. Stifflip & Co. setzt auch auf Auswahlmenüs, doch die Bilder haben hier mehr dekorativen Wert. Alle Kommandos muß man sich aus Textfenstern zusammensuchen. Nicht zuletzt dank der tadellosen deutschen Übersetzung klappt dieses System gut und ist ausgesprochen benutzerfreundlich.

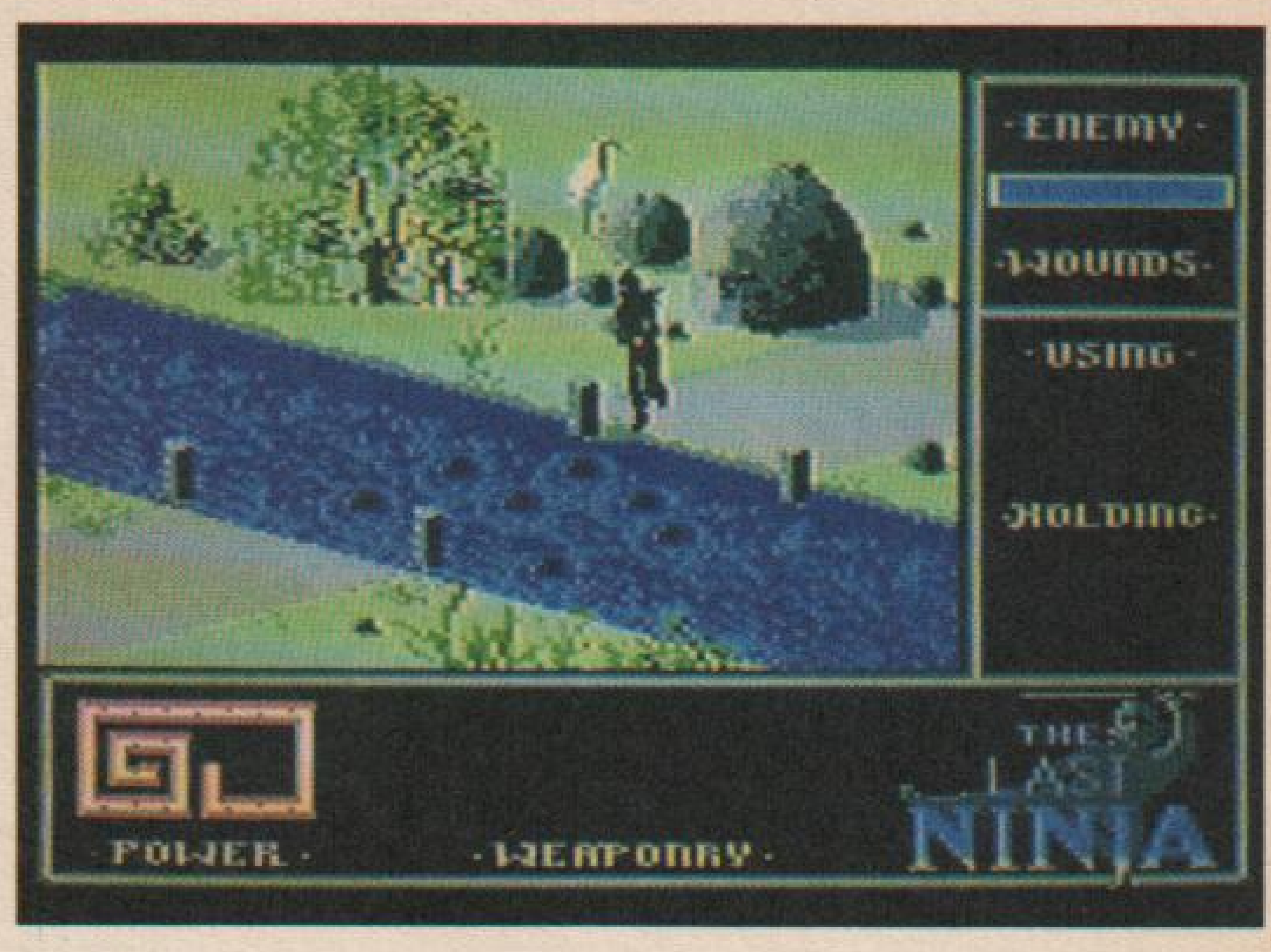
Die Grafiken sind nur schwarzweiß, aber gut gezeichnet. Zu Beginn wird eine sehr witzige Titelmelodie gespielt, und während des Spiels gibt es wenige, recht komische Soundeffekte. Die Anleitung ist auch in Deutsch und der Packung liegt sogar ein Poster bei. Dank der Boxkampfeinlagen wanderte Stifflip & Co. von der Adventure-Rubrik zu »Rest der Welt« und ist dort als ansprechendes Spiel ganz gut aufgehoben. (hl)



Ich bin ja normalerweise einem Scherz nicht abgeneigt und auch für ein Programmierkunststück zu haben, aber bei Stifflip & Co. ist die Mischung etwas unglücklich. Ich habe den Verdacht, daß das ganze Spiel um die Routine zum Seitenumblättern geschrieben wurde. Sie ist zwar ganz nett, wenn man sie sich ein-, zwei- oder auch dreimal ansieht. Das ganze Spiel hindurch nervt sie aber. Es ist eine nette Idee, ein Spiel wie einen Comic zu gestalten, aber bei einem guten Comic brauche ich schließlich nicht bei jedem zweiten Bild umzublättern.

Was mir nach einer Weile gut gefallen hat, ist die einfache Steuerung. Ich hatte anfangs einige Probleme, aber mit der Zeit gewöhnt man sich daran. Ein großes Lob gebührt übrigens Palace Software dafür, daß auch dieses Programm vollständig in Deutsch ist. Durch die gute Übersetzung versteht man auch den skurrilen englischen Humor, der die Geschichte und das Spiel durchzieht. Aber Vorsicht! Stifflip & Co. ist ein Spiel, das stark von der Norm abweicht, weshalb es nicht jedem gefallen wird. Bei mir zum Beispiel ist es kein Dauerbrenner, der mich lange vor den Bildschirm bannt. (gn)





The Last Ninja

Holen Sie die heiligen Schriftrollen der Ninjitsu aus den Händen eines grausamen Tyrannen zurück und retten Sie das japanische Volk.

GRAFIK	91 ★
SOUND & MUSIK	72 ★
HAPPY-WERTUNG	61 ★

C64 (Atari XL/XE/ST, Schneider CPC, Spectrum) ★ System 3
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Japan, irgendwann im Mittelalter. Seit zweihundert Jahren existieren die Ninjitsu, eine Truppe beinahe unschlagbarer Soldaten, die das Volk vor Tyrannen schützt. Der böse und grausame Shogun Kunitoki will nun hinter die Geheimnisse der Ninjitsu kommen und diese ein für allemal vernichten. Diese Chance bietet sich ihm, als sich alle Ninjitsu auf der Insel von Lin Fen versammeln, um, wie alle zehn Jahre, den Schrein des weißen Ninjas anzubeten. Mit einer Hundertschaft von Soldaten und schwarzer Magie überwältigt er die Ninjitsu und macht sich daran, seine Soldaten in Ninja-Techniken auszubilden.

Doch Kunitoki weiß nicht, daß es einen Ninja gibt, der während der Zeremonie nicht anwesend war, da er einen anderen Schrein bewachen mußte. Armakuni, der letzte Ninja, macht sich auf den Weg nach Lin Fen und schwört fürchterliche Rache gegen Kunitoki.

Sie steuern Armakuni durch sechs unterschiedliche Level, die jeweils einzeln von Kassette oder Diskette geladen werden müssen. Seine Aufgabe ist es, bis an das Ende des sechsten Level zu gelangen, wo die heiligen Schriftrollen der Ninjitsu aufbewahrt werden. Hat er diese gerettet, ist Kunitoki besiegt.

Am Anfang ist Armakuni nur mit seinen bloßen Fäusten bewaffnet. Er kann sich aber mit Waffen und anderen Gegenständen ausrüsten, die Kunitokis Soldaten auf der Insel liegengelassen haben. Je tiefer er in die Insel eindringt, desto stärker und intelligenter werden seine Gegner.

Wenn Armakuni in einem Kampf Schläge einstecken muß, sinkt seine Lebensenergie. Ist diese gleich Null, ist sein Leben zu Ende. Doch dank Ninja-Magie ersteht Armakuni mehrmals wieder auf.

Armakuni begegnet aber auch Problemen, die sich nur durch Nachdenken und mit bestimmten Gegenständen lösen lassen. Da ist beispielsweise ein Drache, der Armakuni nicht vorbeilassen will. Um diese Rätsel leichter zu lösen, erhält Armakuni bei Gebeten in Tempeln wichtige Hinweise. (bs)



Dieses Spiel erschlägt einen geradezu mit Grafik. Jeder der sechs Level bietet wundervolle Bilder, tolle Animation und nicht zuletzt auch gute Musik. Aber das sollte nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich hier um nichts weiter als ein aufgepeppeltes Action-Adventure handelt.

Die Steuerung des Ninja wurde wirklich intelligent programmiert. Am Anfang ist man arg verwirrt über die Steuerungsmöglichkeiten, doch schon bald kommt man glänzend zurecht. Ein Beispiel: Wenn man eine Felswand runterklettern will, muß man dies rückwärts laufend tun – logisch, denn sonst hätte man ja keinen Halt.

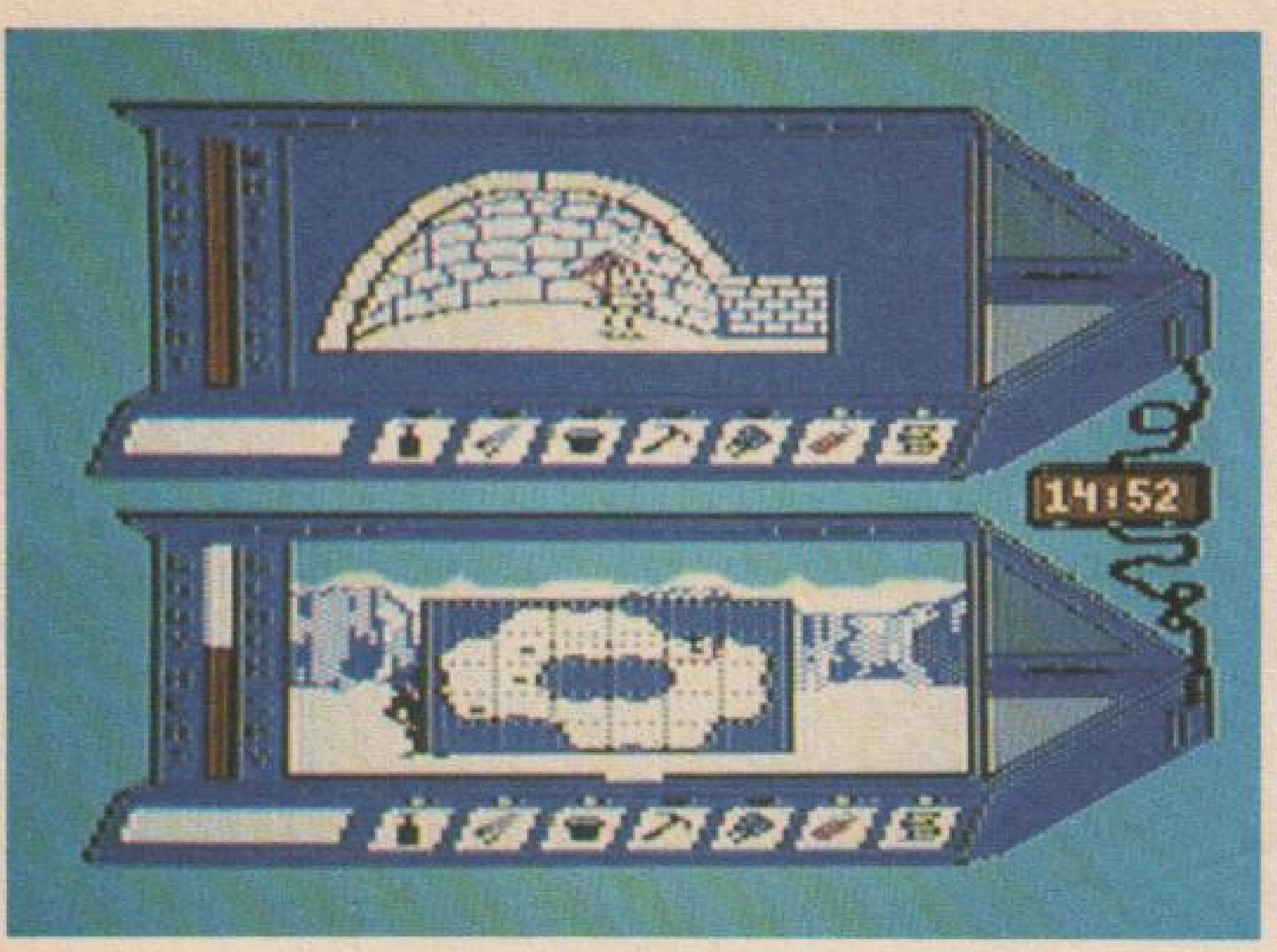
Die Kampfszenen finde ich dagegen nicht besonders gut. Meiner Ansicht nach läßt sich der Ninja hier nur schlecht kontrollieren. Ich habe mir angewöhnt, immer wieder denselben Schlag anzusetzen. Damit erwische ich die meisten Gegner ohne Probleme.

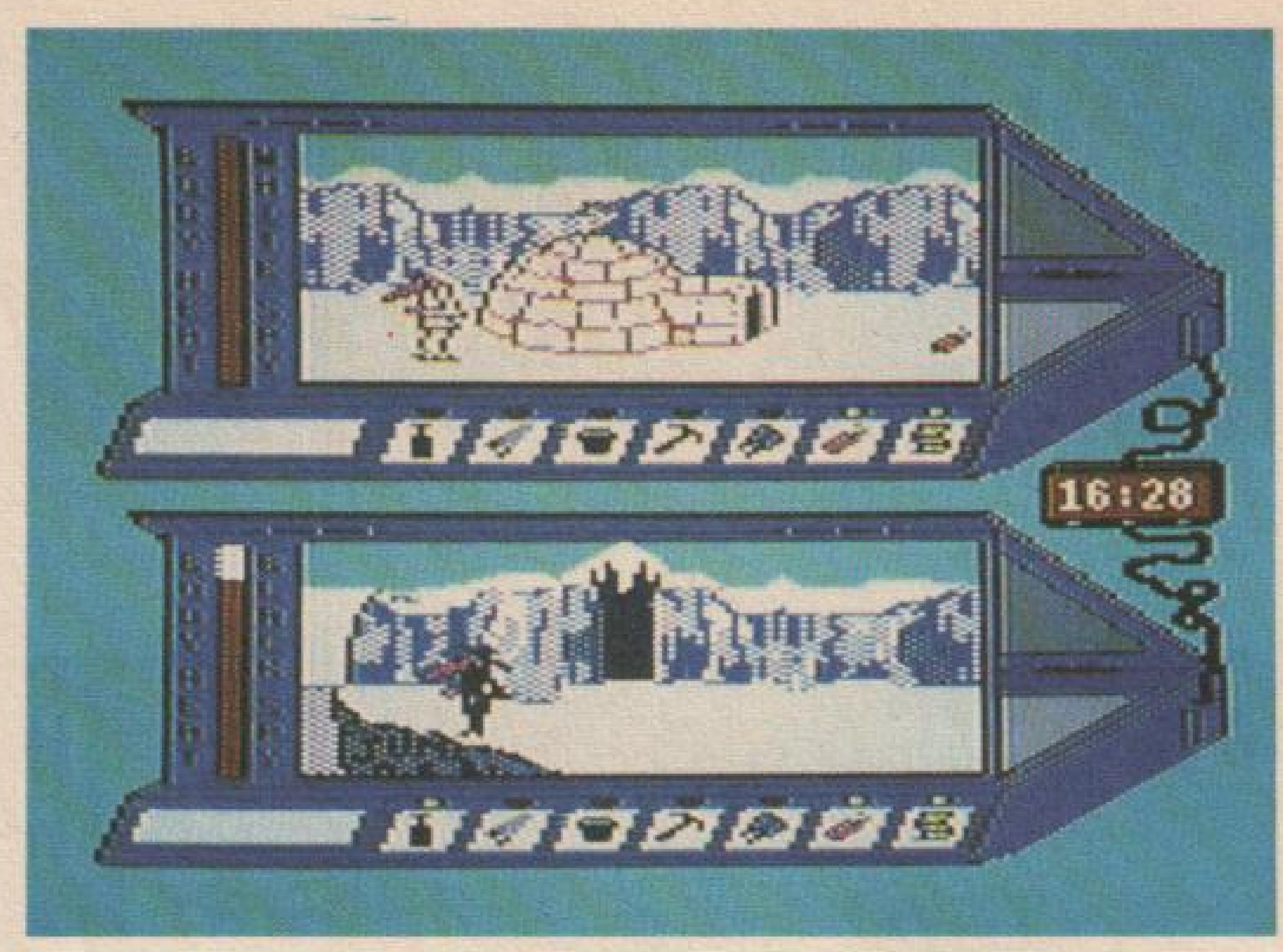
Logische Rätsel gibt es nur wenige; in jedem Level sind es etwa zwei bis drei. Diese sind dank der Hilfen bei Tempelbesuchen schnell gelöst. Und wenn man einmal das Spiel geschafft hat, verliert es sofort an Reiz. (bs)



Hier ist er also: Heiß ersehnt und mit viel Vorschußlorbeeren bedacht hat der letzte Ninja die Bühne betreten. Fast ein Jahr hatte sich die Veröffentlichung des Programms verzögert, doch unter Mitarbeit von Top-Programmierern wie John Twiddy (»Tau Ceti« C64) wurde das Mammutprojekt (zirka 300 KByte Umfang) beendet. In England schoß das Spiel in der ersten Verkaufswoche sofort an die Spitze der Verkaufshitparade. Wenn man das Programm zum ersten Mal zu Gesicht bekommt, versteht man auch schnell, warum. Die Grafik ist schlichtweg ein Hammer und gehört zum Besten, was man je auf dem C 64 gesehen hat.

Spielerisch ist dieses Monumentalwerk aber nur eine graue Maus. Die Suche nach den Gegenständen ist läppisch (da recht einfach), und die Kampf-Sequenzen kommen bei weitem nicht an die spieltechnische Güte von »International Karate« heran. Ich kann bei diesem Programm wirklich nur dann zum Kauf raten, wenn Sie ein großer Fan von toller Grafik sind. Das Spielprinzip selbst ist sein Geld nicht wert, aber die Effekthascherei ist wirklich eindrucksvoll gelungen. (hl)





Spy vs Spy 3 – Arctic Antics

Zwei Comic-Spione liefern sich heiße Schneeballschlachten im Eis der Arktis.

GRAFIK	72 ★
SOUND & MUSIK	25 ★
HAPPY-WERTUNG	69 ★

C64 (Atari XL, Apple II)
First Star/Databyte
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Letzten Freitag am Nordpol. Irgend jemand hat auf einer Eisinsel eine intergalaktische Rakete versteckt. Doch selbst dieses Versteck ist nicht sicher, denn die zwei besten Spione der Welt werden darauf angesetzt, diese Rakete für ihre Nation zu beschlagnahmen. Dummerweise gehören die beiden zu unterschiedlichen Nationen und können sich gegenseitig nicht ausstehen. In Fachkreisen bezeichnet man sie auch als den Schwarzen und den Weißen Spion.

Als die beiden mit ihrem U-Boot auf der Eisinsel landen, auf der die Rakete vermutet wird, droht ein Schneesturm aufzuziehen. Die Rakete muß also innerhalb eines Zeitlimits gefunden werden, sonst haben beide Spione keine Überlebenschance.

Die Rakete zu finden, ist das eine Problem. Das andere sind drei spezielle Gegenstände, ohne die man sie nicht startklar bekommt: eine Lochkarte, ein Kreiselkompaß und ein Uran-Kanister. Leider kann ein Spion immer nur einen der drei Gegenstände tragen, solange er nicht den Koffer findet. Die Gegenstände lassen sich aber auch im Schnee vergraben oder in einem Iglu verstecken.

Um den anderen Spion am Weiterkommen zu hindern, stellt man ihm verschiedene Fallen. So können Sie Eiszapfen oder Eisflächen ansägen, spiegelglatte Eispfützen erzeugen oder Dynamitstangen verstecken.

Aber auch die Naturgewalten spielen Ihnen gerne einen Streich. Vom brüchigen Eis bis zum Tiefschneeloch hat die Arktis einiges zu bieten. Zu guter Letzt können die beiden Spione noch heiße Kämpfe austragen – in einer Schneeballschlacht. Ein Treffer mit einem Schneeball hat denselben Effekt, wie das Tappen in eine Falle oder in eine Naturgewalt – die Körpertemperatur des betroffenen Spions sinkt. Glücklicherweise kann man sich in Iglus wieder aufwärmen.

Sollte zu diesem packenden Zweikampf kein menschlicher Gegner zur Verfügung stehen, übernimmt der Computer die Rolle des anderen Spielers. Die Intelligenz des Computers ist einstellbar, ebenso der Schwierigkeitsgrad. (bs)



Mir haben schon die beiden ersten Spiele der »Spy vs Spy«-Serie gut gefallen. Auch das dritte ist wieder sehr schön geworden – wenn man davon absieht, daß es keine wesentlichen Neuerungen gegeben hat und das Spielprinzip somit mehrere Jahre alt ist.

Das Spiel ist sehr ausgewogen und gut durchdacht. Anfangs hat man zwar mit der Steuerung zu kämpfen, da diese sich etwas anders verhält, als in der Anleitung beschrieben. Doch sobald man dieses Problem gelöst hat, lernt man das Spiel zu schätzen. Die Mischung zwischen Gedächtnistest, Strategie und Action ist meiner Ansicht nach sehr gut gelungen und fesselt lange Zeit vor den Bildschirm.

Die Intelligenzstufen des Computers sind recht unterschiedlich, obwohl er selbst in der höchsten Stufe ab und zu absichtlich einen Fehler zu machen scheint – ansonsten wäre er wohl unbesiegbar. Aber am meisten Spaß macht das Spiel sowieso zu zweit, denn da fliegen die Fetzen, beziehungsweise Schneebälle. Grafik und Sound haben sich seit dem ersten Spy-vs-Spy-Spiel vor drei Jahren leider so gut wie gar nicht geändert. Das hätte nicht sein müssen. (bs)



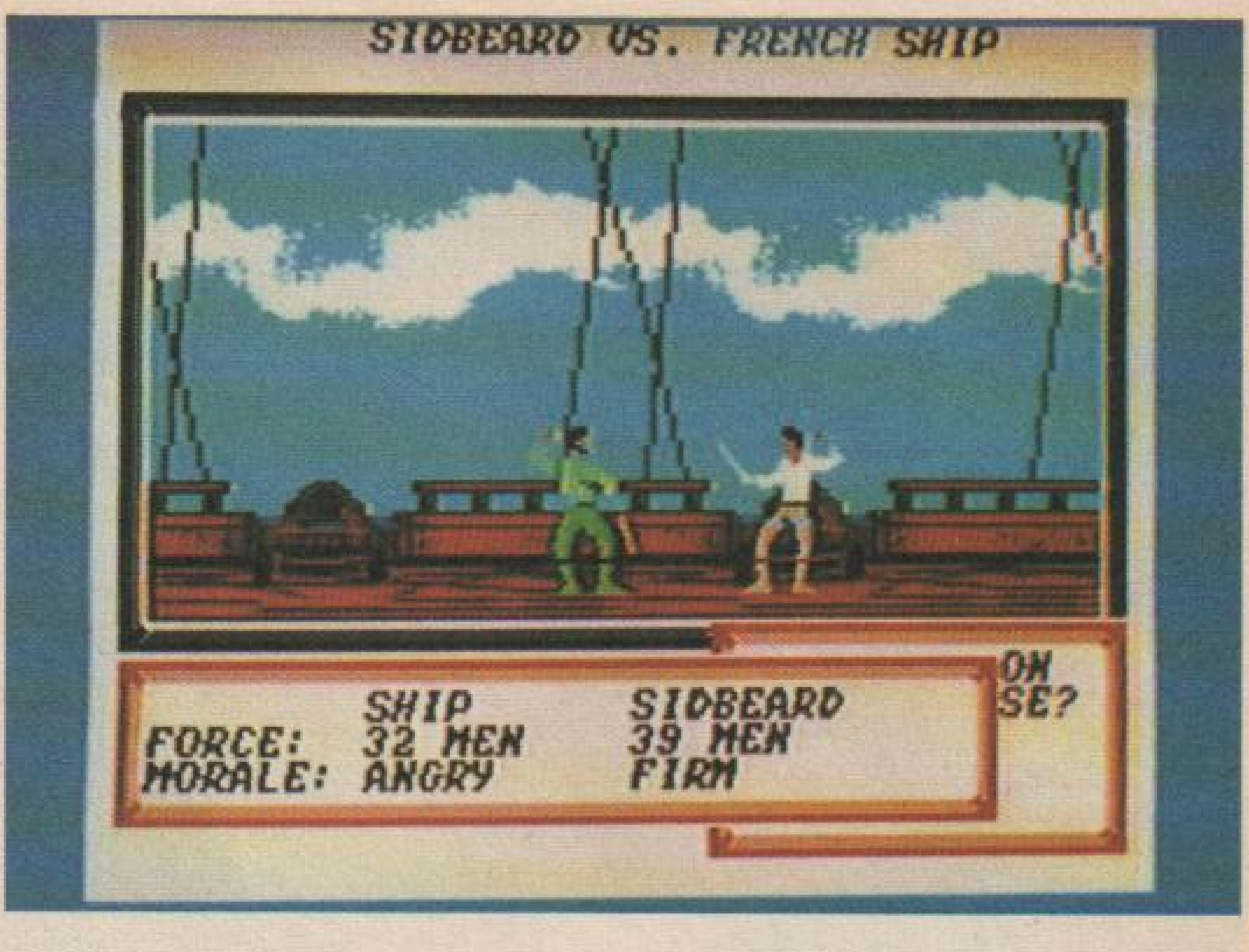
Alles hat ein Ende, nur die Spy-vs-Spy-Serie hat keins... Ich sag es ja ungern, aber normalerweise sollte der Nachfolger eines Spiels wenigstens einige wenige Neuerungen mit sich bringen, vor allem, wenn es sich schon um den dritten Teil handelt. Doch bis auf den Schauplatz hat sich bei »Arctic Antics« nichts Wesentliches am Spielablauf geändert. Alle positiven, aber auch alle negativen Eigenschaften wurden beibehalten.

Der erste Teil von Spy vs Spy war innovativ, der zweite die logische Konsequenz eines erfolgreichen Programms, aber der dritte?

Eingefleischte Spion-Fans werden sich sicherlich auch den dritten Teil dieses Klassikers zulegen. Ebenso ist Arctic Antics auch für Leute interessant, die noch überhaupt keine Spion-Software besitzen. Denn ein Spiel sind die beiden Komiker allemal wert.

Wohlgemerkt: In sich ist Spy vs Spy 3 ein starkes Spiel. Doch in Anbetracht der beiden Vorgänger kann ich die Bewertung »gut« leider nicht vertreten. Also bleibt nur ein »geht so« mit Tendenz nach oben. Irgendwann nutzt sich jedes Spielprinzip ab, sei es auch noch so gut. (mg)





Pirates

GRAFIK	73 ★	
SOUND & MUSIK	40 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	

Auf in die Karibik: Machen Sie eine Piratenkarriere als Schrecken der Meere.

C 64 (MS-DOS, Apple II)
Microprose
59 Mark (Kassette), 79 Mark (Diskette)

Pirates kann man im weitesten Sinn als Simulation bezeichnen, denn hier können Sie die Abenteuer eines Seefahrers in den Jahren zwischen 1560 und 1700 nachvollziehen. Man darf sogar einen bestimmten Zeitabschnitt wählen oder eine bestimmte Expedition eines berühmten Kapitäns nachspielen.

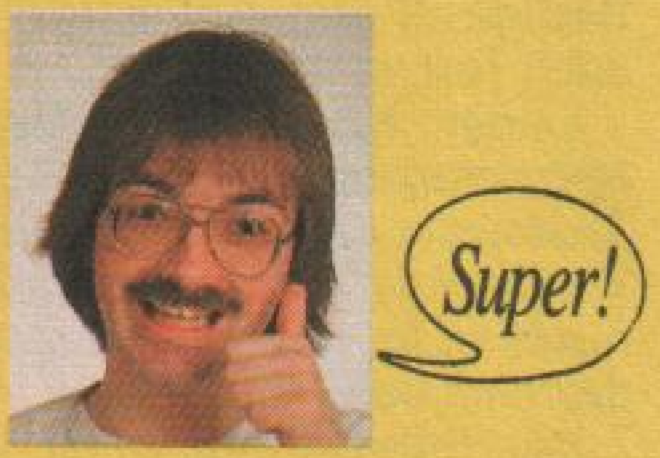
Sie beginnen Ihre Seefahrer-Karriere in einer Stadt mit einem Schiff und ein paar Mann Besatzung. Hier können Sie verschiedene Aktionen einleiten, wie zum Beispiel einen Besuch beim Gouverneur, bei einem Händler oder in einer Kneipe. Mit einem Gouverneur stellt man sich gut, indem man zum Beispiel später die Schiffe angreift, gegen die sein Land gerade Krieg führt. Außer Prestige und Ehrentiteln gibt es sogar die Gunst seiner Tochter zu gewinnen. In der Kneipe erhält man nicht nur wichtige Informationen, sondern kann auch Männer für das Schiff anheuern. Manchmal taucht aber auch eine zwielichtige Gestalt auf, die Ihnen den Teil einer Schatzkarte verkaufen will.

Die Fahrt durch die Karibik an Bord des Schiffs wird mit einer landkartenähnlichen Grafik dargestellt. Wenn der Ausguck ein anderes Schiff sichtet, können Sie Pech haben (es ist ein böser Pirat, der Sie angreift) aber auch fette Beute (ein Handelsschiff) entdecken. Kommt es zum Gefecht, feuern die beiden Schiffe Kanonensalven aufeinander ab. Beim Manövrieren muß man möglichst günstig den Wind ausnutzen und immer bedenken, daß man nur Breitseiten abfeuern kann.

Steuert man sein Schiff sehr eng an das des Gegners, wird geentert. Wenn der nicht mit der weißen Fahne winkt und aufgibt, geht der Kampf an Bord des angegriffenen Bootes weiter. In einer Action-Sequenz müssen Sie dann im Schwertkampf gegen den gegnerischen Käpt'n antreten.

Die Aufmachung der Verpackung ist bemerkenswert. Neben einer Seekarte liegt ihr ein knapp 90-seitiges Handbuch bei, das viele Tips und Hintergrund-informationen enthält. Von Pirates soll nach Angaben des Herstellers auch eine vollständig übersetzte deutsche Version erscheinen.

Ein technischer Hinweis: Unsere Wertungen beziehen sich auf die C64-Diskettenversion von Pirates. Da das Programm häufig nachlädt, wird es eine abgespeckte spezielle Kassetten-Umsetzung geben, die weniger Grafiken enthalten wird. (hl)



Allein die Idee zu diesem Programm ist schon eine Klasse für sich und deren Ausführung übertrifft noch alle Erwartungen. Pirates bietet eigentlich für jeden etwas: Es ist Action-, Taktik-, Abenteuer-, Handels- und Strategie-Spiel in einem. Das Programm ist auch erfreulich einfach zu bedienen. In Sachen Grafik gibt es einige schön gemalte Bilder zu sehen, die die prächtige Atmosphäre gut unterstützen.

Kleine Extra-Missionen, wie die Suche nach einem verbuddelten Schatz, lockern den Spielverlauf auf und sorgen für neue Spannung. Und wenn man sich am Ende einer langen Karriere als wohlhabender Edelmann zur Ruhe setzt, ist das schon ein verdammt gutes Gefühl. Sollten Sie nur als Leichtmatrose enden, werden Sie umso lieber einen neuen Anlauf wagen. Schließlich will man sich einen guten Platz in der Piraten-Ruhmesliste sichern, die bei der Disketten-Version gespeichert wird.

Ich halte die langfristige Spielmotivation für etwas geringer als bei »echten« Simulationen wie »Gunship«, aber trotzdem wird Pirates Sie lange Zeit begeistert am Bildschirm fesseln. (hl)



Früher war ich ein großer Fan von »Seven Cities of Cold«, das mich monatelang begeistert hat. In Pirates hat es für mich einen würdigen Nachfolger gefunden. Es nennt sich zwar eine Simulation, was in den Grundzügen auch stimmt, aber insgesamt kann man es spielerisch nicht richtig einordnen, weshalb es bei »Rest der Welt« wohl am besten aufgehoben ist. Pirates bietet so viele Feinheiten und verschiedene Varianten, daß man es immer wieder spielen kann. Man hat die freie Wahl, mit dem Gesetz oder dagegen zu handeln. Man kann politische Situationen in den Städten ausnutzen, muß auf Informationsquellen achten, da die Leute in den Tavernen viel erzählen und darf dabei die eigene Mannschaft nicht vergessen. Action-Teile und genaues Überlegen wechseln sich ab, so daß das Spiel nie eintönig wird.

Man hat sich viel Mühe gegeben, so daß Pirates ein stimmungsvolles und sehr gutes Spiel geworden ist. Ich kann es allen empfehlen, die anspruchsvolle und zum Teil auch sehr weitreichende Aufgaben mögen. Denn in ein oder zwei Stunden bringt man Pirates nicht vernünftig zu Ende. (gn)



Videospiele

Wer hätte das gedacht: Nach dem plötzlichen Verschwinden der Videospiele zwischen 1983 und 1984, die fast ganz von den Heimcomputern verdrängt wurden, geht es seit Ende letzten Jahres wieder aufwärts mit ihnen.

Den Grund, wieso die reinen Videospielkonsolen nun wieder in Deutschland erhältlich sind, findet man in Japan und in Amerika. Dort können die Hersteller, allen voran Nintendo und Sega, die Nachfrage nur mit Mühe bewältigen. So wurden von dem »Nintendo Entertainment System (NES)« bis heute in Japan an die elf Millionen Exemplare an den Mann bzw. an die Frau gebracht. Auch das »Master-System« von Sega hält sich ganz gut, obwohl es für dieses Videospiel noch nicht allzuviele Module gibt. Im Mutterland der neuen Videospielgeneration, Japan, gibt es bis heute über 200 unterschiedliche Programme für das Nintendo. Die knapp über dreißig Module für Sega muten dagegen recht bescheiden an. Man darf jedoch nicht vergessen, daß Sega erst seit kurzem auf dem japanischen Markt ist. Namhafte Spielautomaten-Hersteller wie Taito, Konami, Capcom etc. setzen ihre eigenen Automaten postwendend für das Nintendo-System um. Doch damit nicht genug der Software. Selbst renommierte Computer-Softwarefirmen, wie zum Beispiel Broderbund (bekannt durch »Spelunker« und »Loderunner«) stürzen sich auf den Videospielmarkt. Die Sega-Besitzer müssen sich im Moment leider noch mit der Software begnügen, die von Sega selbst angeboten wird.

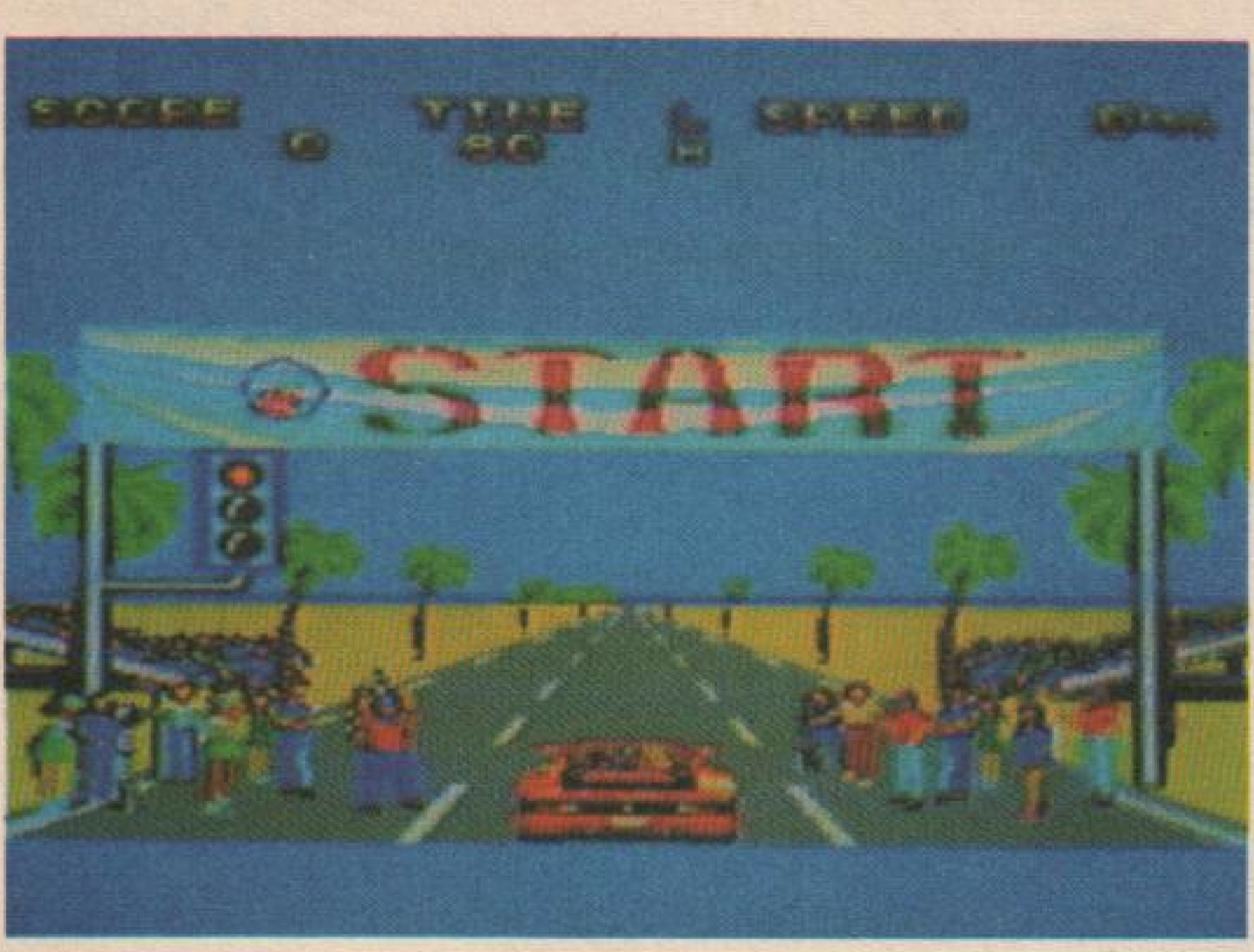
Doch nicht nur die neuen Videospielsysteme machen Furore, sondern auch der Pionier der ersten Stunde, das »Atari 2600«, kommt zu neuen Ehren. Es geht das Gerücht um, daß Activisions Star-Programmierer David Crane (»Decathlon«, »Little Computer People« etc.) wieder höchstpersönlich ein neues Spiel für das schon etwas angegraute System entwirft. Auch Atari selbst entwickelt neue Programme für die nun knapp acht Jahre alte Konsole. »Intellivision«-Besitzer dürfen sich ebenso freuen. Neue Programme sind auch für dieses System im Anmarsch.

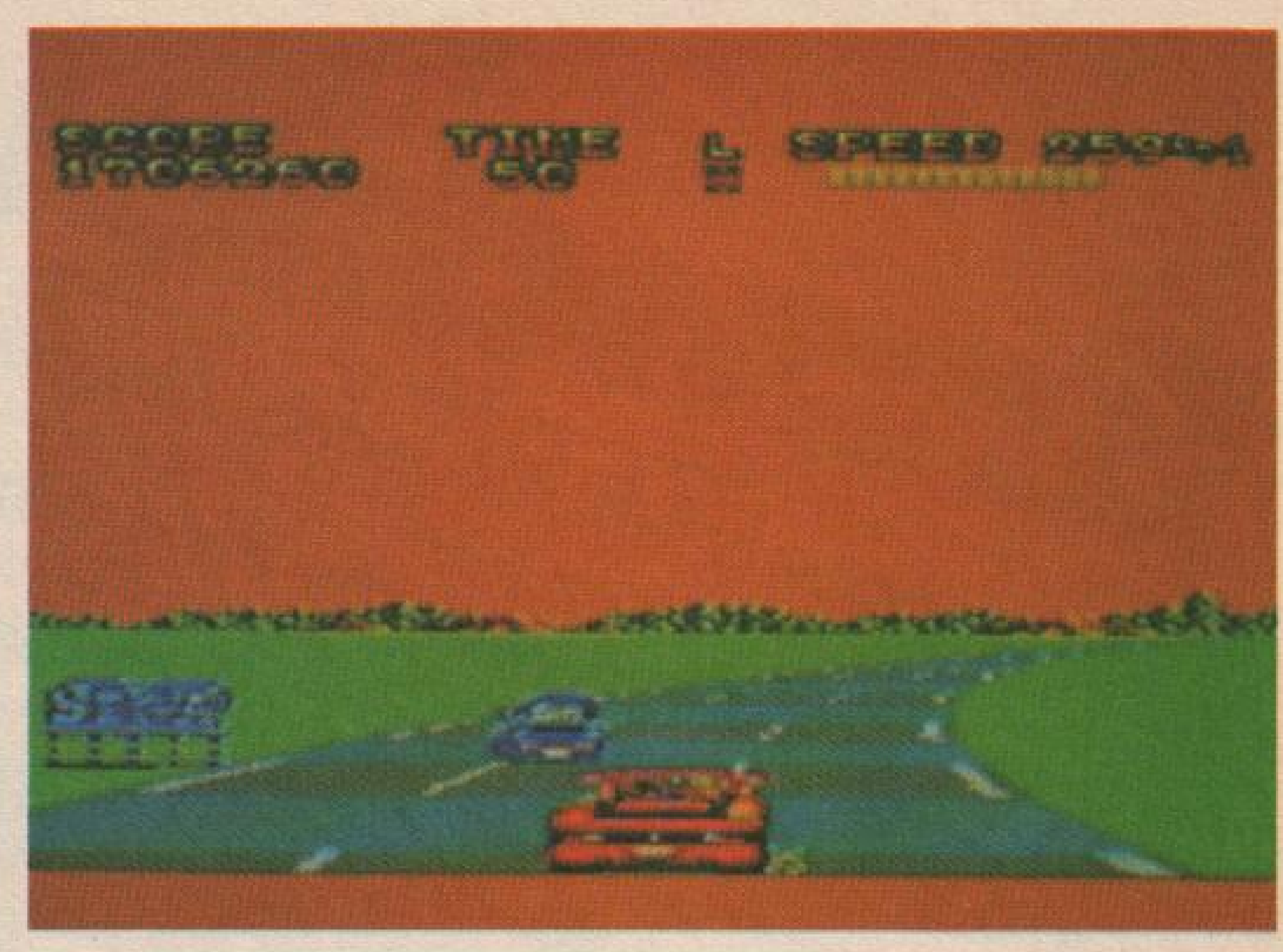
Bei uns hier in Deutschland sieht es nicht ganz so rosig für die Fans der Videospiele aus wie in Japan und den USA. Dennoch besteht kein Grund, den Kopf hängen zu lassen. So langsam kommt die Sache ins Rollen. Nachdem sich das Sega-System schon etwas etabliert hat, ist seit kurzem auch das Nintendo-System auf dem deutschen Markt. Doch leider sind bis jetzt nur ganze neun Module in Deutschland erhältlich. Unter diesen sind teilweise recht angestaubte Titel wie »Donkey Kong Jr.« und »Popeye«. Bis zum Jahresende sollen aber noch an die zehn weitere Module ausgeliefert werden. Mit dabei sind »Golf«, »Volleyball«, »Kung Fu«, »Pinball« und »Pro Wrestling«. Leider sind auch diese Spiele nicht die allerneuesten. Außerdem soll 1988 auch eine Lichtpistole, ein Roboter und gar eine Strickmaschine lieferbar sein. Es bleibt abzuwarten, ob und wann die Programme der Fremdhersteller, die größtenteils wirklich sehr gut sind, in Deutschland verfügbar sind. Dagegen sieht es bei Sega schon etwas besser aus, denn bis Weihnachten sollen noch viele neue Titel erscheinen, als da wären: »Wonderboy« (siehe Test in dieser Ausgabe), »Quartet«, »Space Harrier«, »Out Run«, »Enduro Racer«, »Alien Syndrome«, »Fantasy Zone II« und andere. Auch die Fans von Sportspielen kommen nicht zu kurz. Geplant sind unter anderem Versionen von Volleyball, Basketball und Boxen (siehe auch Test von »Rocky«).

Leider hat uns bis zum Redaktionsschluß noch kein Testmuster des neuen Atari-Videospiels erreicht. Technisch ist es weitgehend identisch mit dem Atari 800 XL.

Der Preis der Module für die verschiedenen Systeme bewegt sich zwischen 49 und 79 Mark bei Sega, und 69 Mark bei Nintendo.

In diesem Sonderheft widmen wir uns ausschließlich den beiden neuen japanischen Systemen, denn gerade diese sind für reine Spielefreaks eine interessante Alternative oder auch Ergänzung zum Heimcomputer. Ob sie den Durchbruch schaffen, wird sich im Weihnachtsgeschäft zeigen müssen. (mg)





Out Run

GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	77 ★	
HAPPY-WERTUNG	73 ★	

Das Wohnzimmer wird zur Rennpiste! Die momentane Nummer Eins unter den Spielautomaten gibt es jetzt auch für das Master-System.

Sega Master System
Sega
69 Mark (Mega Cartridge)

Ein Aufschrei hallt durch den Gang. Ungläubige Gesichter blicken aus den sich schlagartig öffnenden Türen. Ein vor Freude taumelnder Spieleredakteur öffnet für alle Auserwählten die Tür zum (vermeintlichen) Paradies.

Was ist nun eigentlich passiert? Vielleicht irgendein Ereignis von weltpolitischer Bedeutung? Nein, weit gefehlt! »Out Run« für das Sega Master-System ist gerade eingetroffen. Sofort bildet sich eine Traube von Menschen vor einem kleinen beigen Kasten, im Volksmund auch Monitor genannt. Im Bild sieht man ein Cabrio, das über breite Landstraßen rast. Nachdem jeder sein fahrerisches Können unter Beweis gestellt hat, löst sich die Menschenansammlung langsam wieder auf. Nur ein paar Unermüdliche lassen bis tief in die Nacht nicht vom Joystick, oder besser Joypad, ab.

Manche werden sich jetzt sicherlich fragen, was das ganze Tohuwabohu zu bedeuten hat. Doch Out Run ist ein Autorennen mit einer Besonderheit. Die Strecke bietet nicht nur Kurven, sondern Hügel und Täler. Und dieser Achterbahn-Effekt wird auch grafisch dargestellt. Leider erschwert diese Besonderheit auch die Fahrerei. Neben den anderen Autos, die sich auf der Straße befinden, müssen auch die Richtungsweiser beachtet werden. Denn sonst kann es passieren, daß der schöne Wagen nach einer Steigung an den nächsten Baum oder etwas Ähnliches knallt.

Das Ziel des Spiels ist es, einen von fünf verschiedenen Endpunkten zu erreichen. Die Fahrtstrecke kann sich der Spieler selbst während der Fahrt aussuchen, denn ab und zu teilt sich die Fahrbahn. Je nachdem, welchen Weg er einschlägt, ändert sich die Hintergrundgrafik und die Streckenführung. Nach Beendigung des Rennens werden noch eine Karte des gesamten Gebietes eingeblendet und die befahrenen Teilstrecken gezeigt. Für jeden Abschnitt steht eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Gesteuert wird der Wagen im Prinzip wie bei »World Grand Prix«: Je ein Feuerknopf dient zur Steuerung von Gas und Bremse. Allerdings gibt es nur zwei Gänge (Low und High).

Eine kleine Randbemerkung noch am Schluß: Zu Beginn des Rennens darf zwischen drei Autoradiosendern gewählt werden, die für unterschiedliche Begleitmusik sorgen. Nette Idee, nicht wahr?

(mg)



Der Spielautomat Out Run ist wegen seiner exzellenten Grafik und der Hydraulik zum Superhit geworden. Leider ist es unmöglich, diese beiden Besonderheiten bei einer Umsetzung für ein Videospiel-System zu berücksichtigen. Wenn man diese Tatsache einkalkuliert, ist die Adaption von Out Run recht gut gelungen. Die Grafik ist sehr farbenfroh, und das Tempo holt eine Menge aus der Z80-CPU heraus.

Leider merkt man jetzt um so schmerzlicher, daß das Spielprinzip von Out Run nicht unbedingt das intelligenteste ist. Man dreht halt seine Runden, achtet ständig auf die ablaufende Zeit und tut sein Bestes, nicht von der Fahrbahn abzukommen oder ein anderes Auto zu rammen. Interessante Details wie die Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Strecken und der ständige 3D-Effekt bewahren Out Run davor, von mir eine Schelte zu beziehen.

Bei allem Gemecker sollte es nicht unerwähnt bleiben, daß sich Out Run ganz nett spielt. Bei uns in der Redaktion gab es jedenfalls kaum jemanden, der nicht mal eine Runde wagte. Aber wenn man mal am Ziel angekommen ist, schlafft die Motivation ab. (hl)



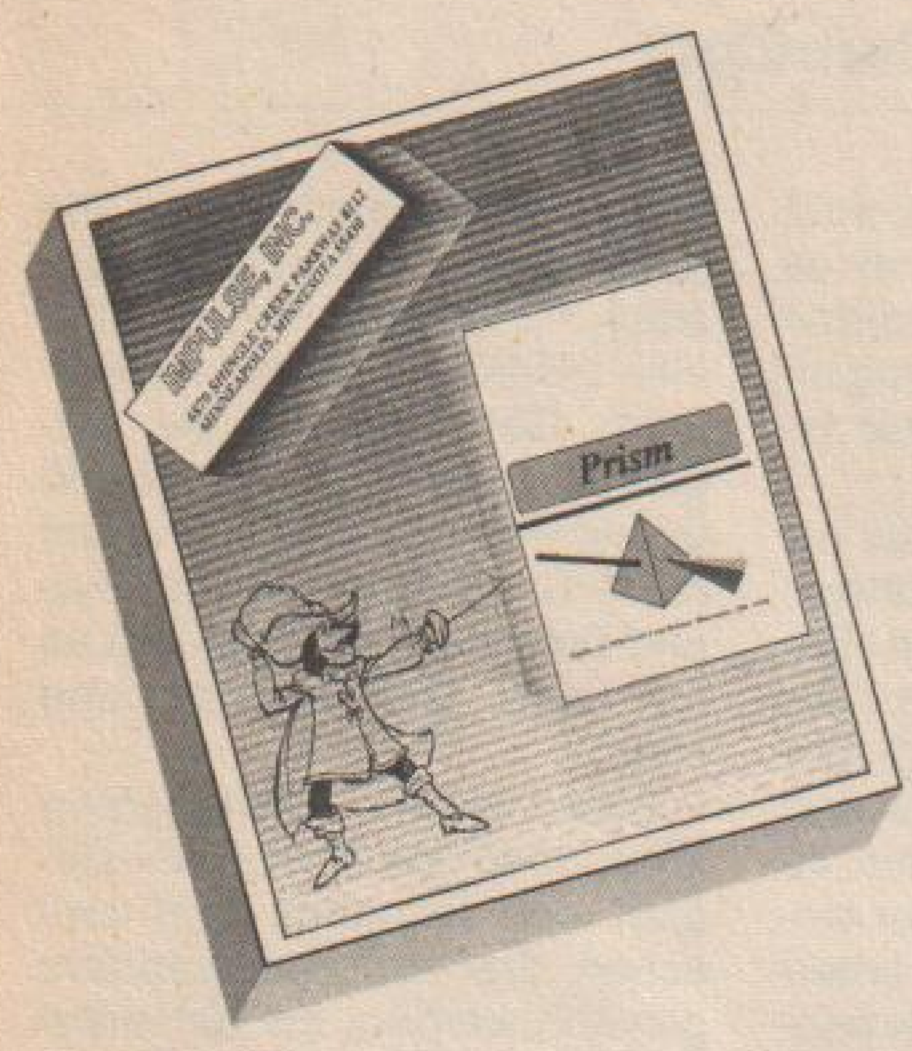
Warnung: Es soll bitte keiner glauben, daß der Spielautomat hier originalgetreu umgesetzt wurde. Das ist nämlich technisch unmöglich. Wer aber ein Autorennen mit einigen neuen Ideen und Effekten erwartet, der darf sich auf die Umsetzung von Out Run freuen.

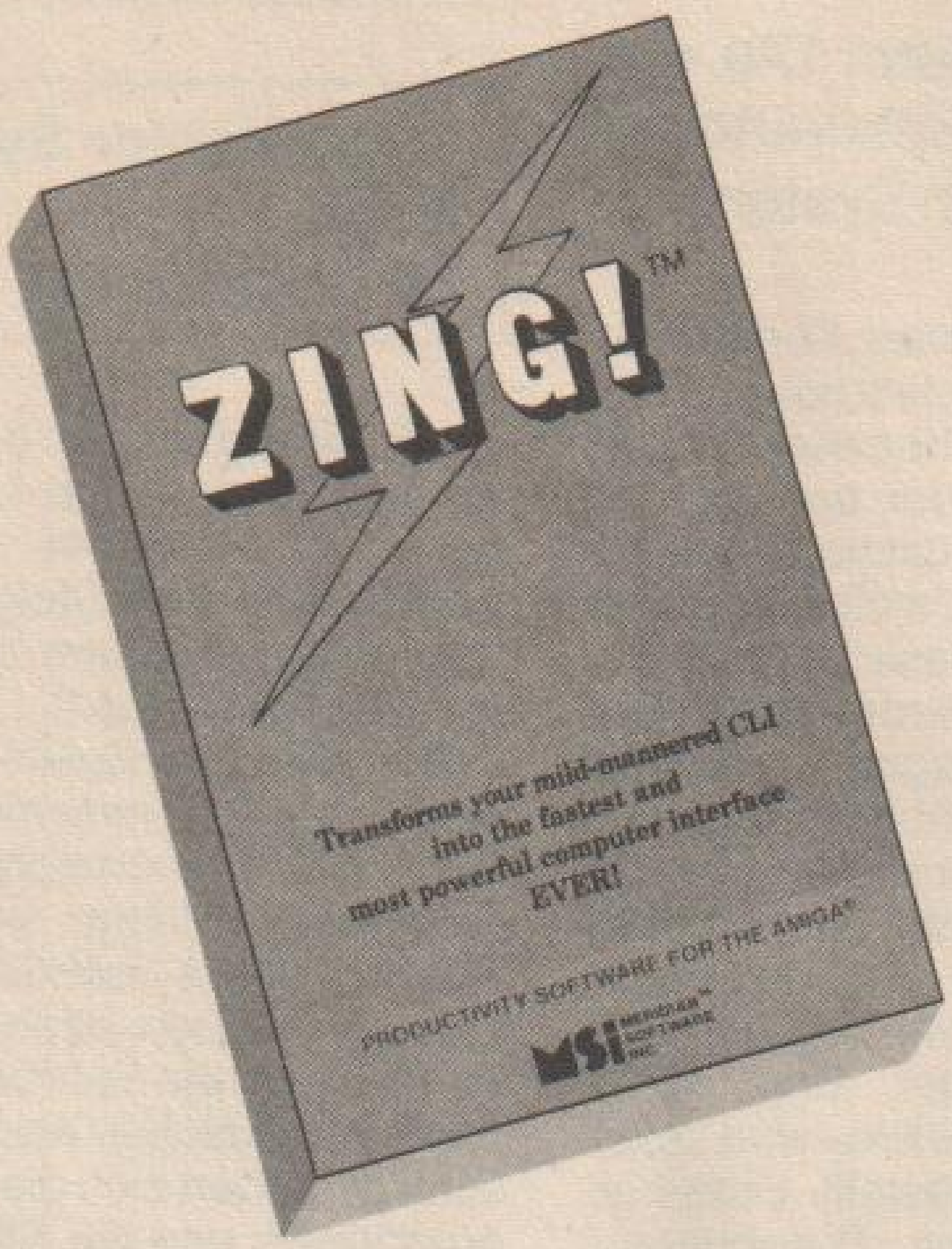
Mich haben außer dem eigentlichen Spiel besonders die vielen Nebeneffekte begeistert. Das fängt schon damit an, daß man zu Beginn zwischen drei Musikstücken wählen darf. Auch die High-Score-Liste ist sehr gut gelungen und wird toll dargestellt. Das beste ist jedoch meiner Meinung nach die Crash-Szene, nachdem man einen Unfall gebaut hat. In hohem Bogen dreht sich das Auto in der Luft und landet schließlich wieder auf den Rädern. Da haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben. Überhaupt stellt man fest, daß sie versucht haben, das Automatenspiel so gut wie möglich umzusetzen. Die Einbußen in Sachen Geschwindigkeit und Animation halten sich einigermaßen in Grenzen. Alles andere (zum Beispiel das Rauf und Runter) wurde ganz gut herübergebracht. Nur eines hat mich gestört: Leider sind so gut wie keine Soundeffekte vorhanden. (mg)

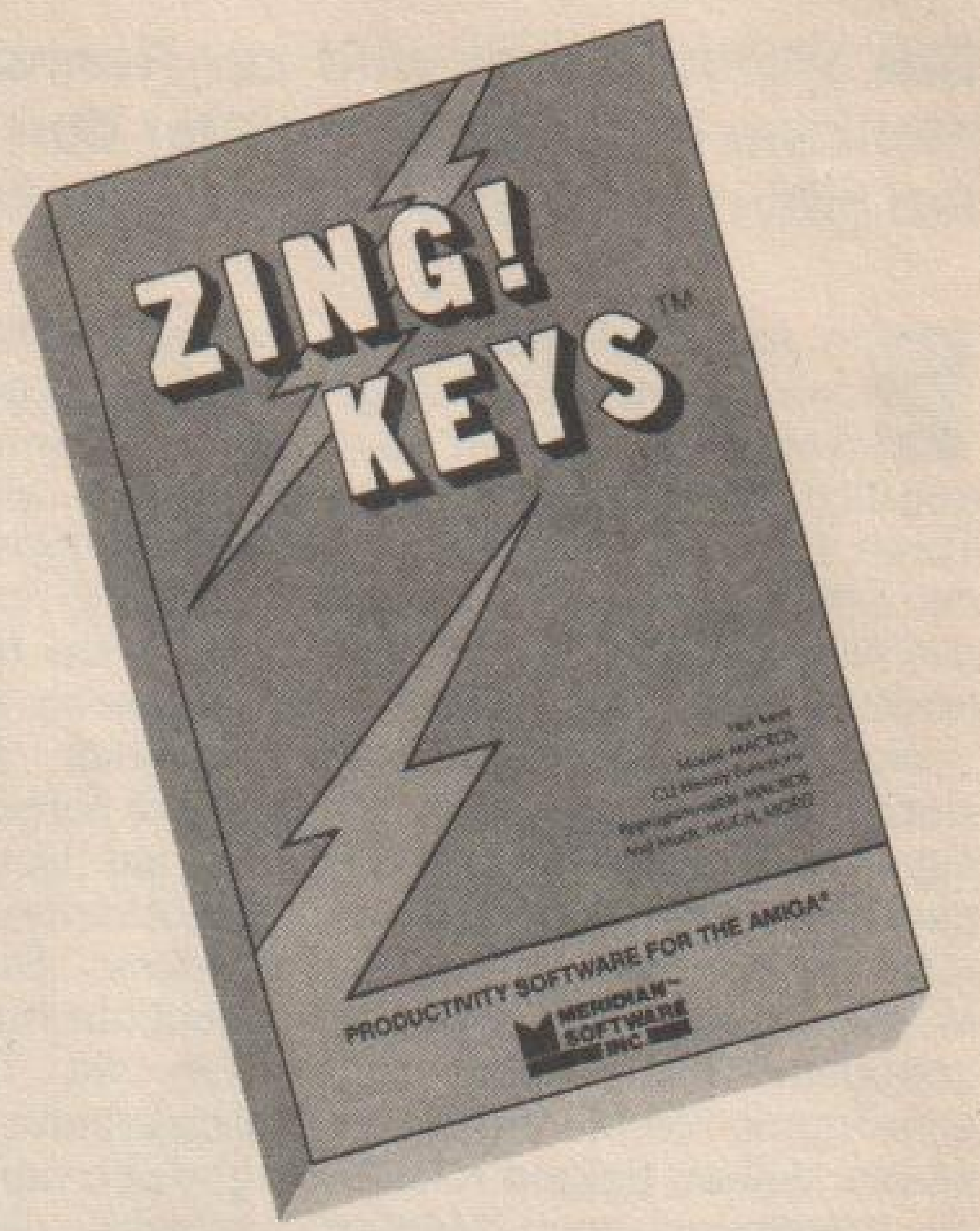
Brandneue

stop · unentbehrlich für jeden Amiga-User · stop · frisch bei Markt&Technik eingetroffen · stop · deutsche Programmversionen in Arbeit · stop · exklusiv bei Markt&Technik · stop · Update-Service für alle unsere Kunden · stop

Amiga-Software







Prism

Das einzigartige 4096-Farben-Grafikprogramm

Prism ist nicht nur ein neues Zeichenprogramm unter vielen - Prism ist mehr! Denn Prism beschränkt sich nicht auf die übliche 32-Farben-Palette: Mit Prism haben Sie die ganze Bandbreite der 4096 Farbschattierungen des Amiga zur Verfügung. Auf einmal und in einem Bild! Und Sie können bis zu 4096 neue Farbtöne zu den bestehenden Grafiken hinzufügen und Ausschnitte von einem auf ein anderes Bild übertragen und und und...
Ein einzigartiges Programm für digitalisierte Bilder und deren Manipulation!
Best.-Nr. 52570

DM 159,–* / sFr 142,–/öS 1590,–*

*inkl. MwSt. unverbindliche Preisempfehlung

ZING!

Das mächtige CLI-Werkzeug

Mit ZING! haben Sie endlich das gesamte File-System mit Directories und Subdirectories fest im Griff. Sie beschleunigen mit ZING! alle nötigen Arbeiten mit Files, verwalten bis zu 500 Files und Subfiles und bis zu 100 Directories auf einmal. Die Benutzeroberfläche ist vom Feinsten: Pull-down-Menüs, (Click-)Icons, Funktionstasten. Weitere Optionen wie: Task-Monitor, Printer-Spooler, Screen-Syer/Printer, Screen-Dimmer, Veränderung der Voreinstellung der Funktionstasten und des Systems. Am besten gleich bestellen!
Best.-Nr. 52571

DM 189,–* / sFr 169,–/öS 1890,–*

ZING! KEYS

Ihr ganz persönlicher Amiga

Mit ZING!KEYS machen Sie aus Ihrem Amiga das variable System, das Sie sich schon immer wünschen. Es ist Ihren eigenen Ansprüchen jederzeit anpaßbar! Alle Tasten sind nach Wunsch belegbar: z.B. mit Funktionsaufrufen, Programmaufrufen, Systembefehlen und vorprogrammierten Befehlen. Die Belegung ist natürlich jederzeit abspeicherbar.
Durch die Belegung von »Hot-Keys« haben Sie mit ZING! KEYS ein Multitaskingsystem par excellence!
Best.-Nr. 52572

DM 109,–* / sFr 98,–/öS 1090,–*

BESUCHEN SIE MARKT&TECHNIK AUF FOLGENDEN MESSEN:

Buchmesse '87 Frankfurt 6.–12.10.87, Halle 6, Stand 447/B434

Systems '87 München 18.–23.10.87, Halle 9, Stand A8/B5

Productronica '87 München 10.–14.11.87, Halle 5, Stand 5B28

Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

707230

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0.





Alex Kidd in Miracle World

Begleiten Sie den wackeren Helden Alex Kidd auf seiner abenteuerlichen Reise quer durch seine Heimat Miracle World.

GRAFIK	79 ★
SOUND & MUSIK	69 ★
HAPPY-WERTUNG	80 ★

Sega Master-System
Sega
59 Mark (Mega Cartridge)

Nach einer sieben Jahre langen Ausbildung in »Shellcore«, einer Kunst, die es ermöglicht, mit der bloßen Faust Felsbrocken zu zertrümmern, kehrt Alex in sein Heimatland Miracle World zurück. Unterwegs erfährt er von einem Sterbenden, daß die Stadt Radactian in großer Gefahr schwebt. Ausgerüstet mit einer Landkarte und dem Sonnenstein-Medaillon macht sich unser Held auf den Weg.

Wie der Name des Spiels schon sagt, durchstreift Alex eine sehr wundersame Welt. Fünf Schätze muß er entlang des Weges finden und mitnehmen. Außerdem sollte er möglichst viel Geld aufsammeln, das unterwegs in Kisten zu finden ist. Die Kisten müssen allerdings erst aufgeschlagen werden. Wenn man genügend Kies aufgetrieben hat, kann man sich in den ab und zu auftauchenden Kaufmannsläden neue Ausrüstungsgegenstände, Waffen etc. zulegen. Diese sind teilweise von beachtlichem Nutzen. Denn wer fährt nicht lieber mit einem Motorrad, einem Schnellboot oder fliegt mit einem Petikopter (einer Art Kreuzung aus Hubschrauber und Fahrrad), anstatt sich laufend und hüpfend durch die Landschaft zu quälen?

Insgesamt elf grafisch und spielerisch unterschiedliche Spielszenen muß Alex bestehen. Unterwegs begegnen ihm nicht nur seine Freunde, die ihn unter anderem mit wertvollen Tips versorgen, sondern auch Gefolgsleute des Tyrannen Janken. Um an diesen vorbeizukommen, muß Alex sie im Knobeln schlagen.

Alles in allem läßt sich »Alex Kidd« in das große Feld der Action-Adventures einordnen, wobei die Tendenz eindeutig mehr in Richtung Action geht.

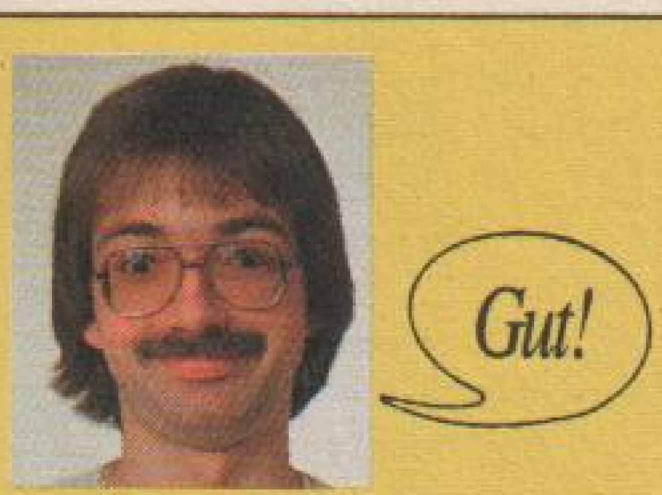
Alle verschiedenen Gegenstände, Personen und Spielsituationen aufzuzählen, die dem Akteur im Laufe des Spiels begegnen, würde den Rahmen dieses Testberichtes bei weitem sprengen. Es soll aber noch erwähnt werden, daß selbst jemand, der »Alex Kidd« in- und auswendig kennt, zirka eine Stunde lang von immer neuen Grafiken und Spielsituationen entzückt wird, ehe er am Ziel ist. (mg)



Mir ist es wirklich sehr schwer gefallen, bei der obigen Beschreibung objektiv zu bleiben. Was hier dem Spieler für sein Geld geboten wird, ist fast rekordverdächtig. Ich jedenfalls habe noch nie so ein spielerisch gutes und komplexes Geschicklichkeits-Spiel wie Alex Kidd gesehen. Man fragt sich wirklich, wie die Programmierer so viel Abwechslung und Spielfreude in 128 KByte gepackt haben.

Vor allem die Mischung aus reinrassiger Action, Adventure-Elementen und Überraschungseffekten hat mich begeistert. Die Krönung dieses »Elf-Gänge-Menüs« besteht für mich jedoch darin, daß alles jederzeit vom Können des Spielers und nicht vom Zufall bestimmt wird. Es erübrigt sich beim Sega-System fast zu erwähnen, daß sowohl das vertikale als auch das horizontale Scrolling in jeder Hinsicht perfekt ist.

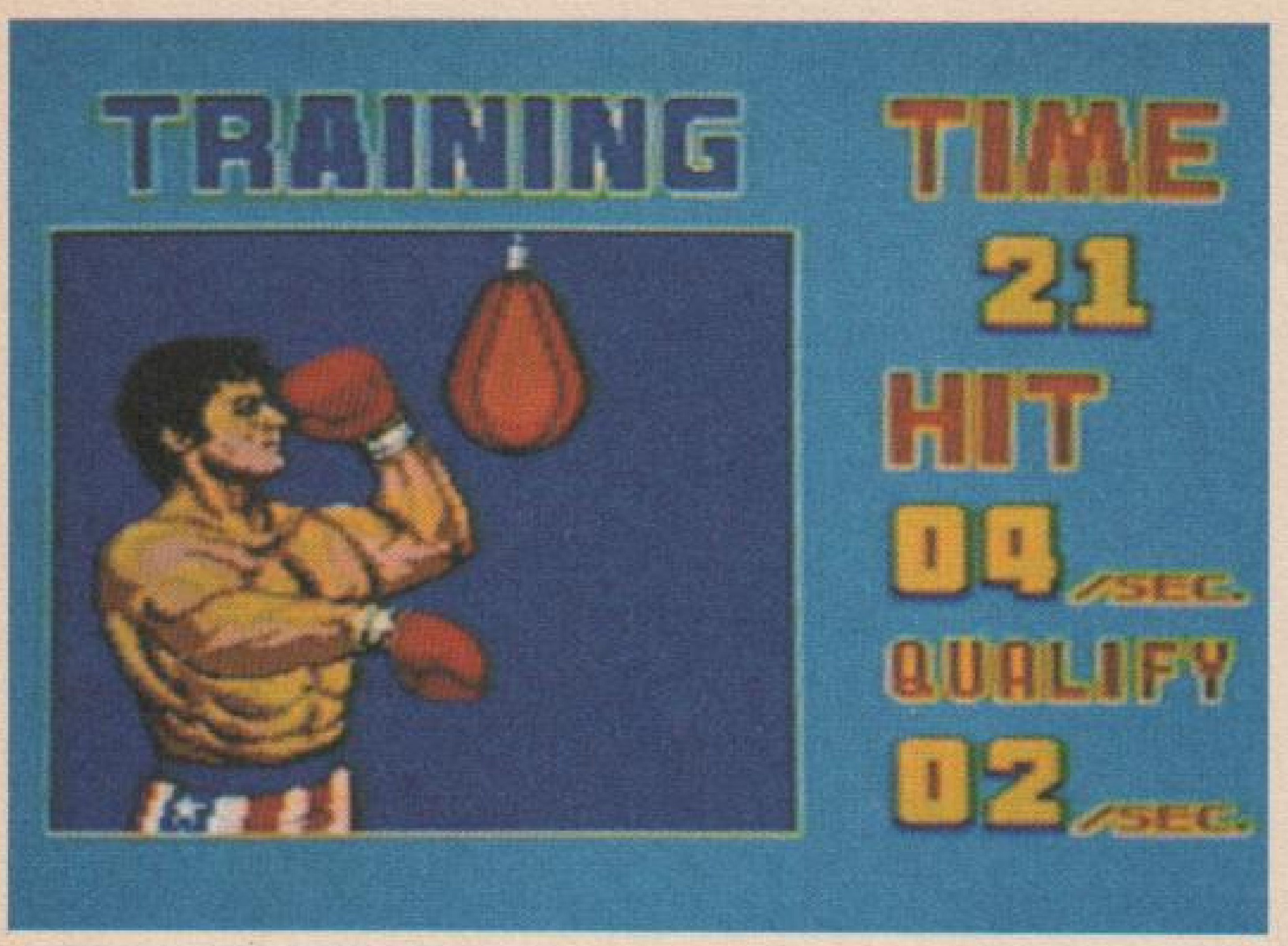
Ich kann jedem Besitzer des Master-Systems empfehlen, sich dieses Spiel anzusehen. Auch Freunden guter Action-Adventures à la »Wonderboy«, die kein Videospiel besitzen, würde ein Blick auf dieses tolle Programm nicht schaden. (mg)

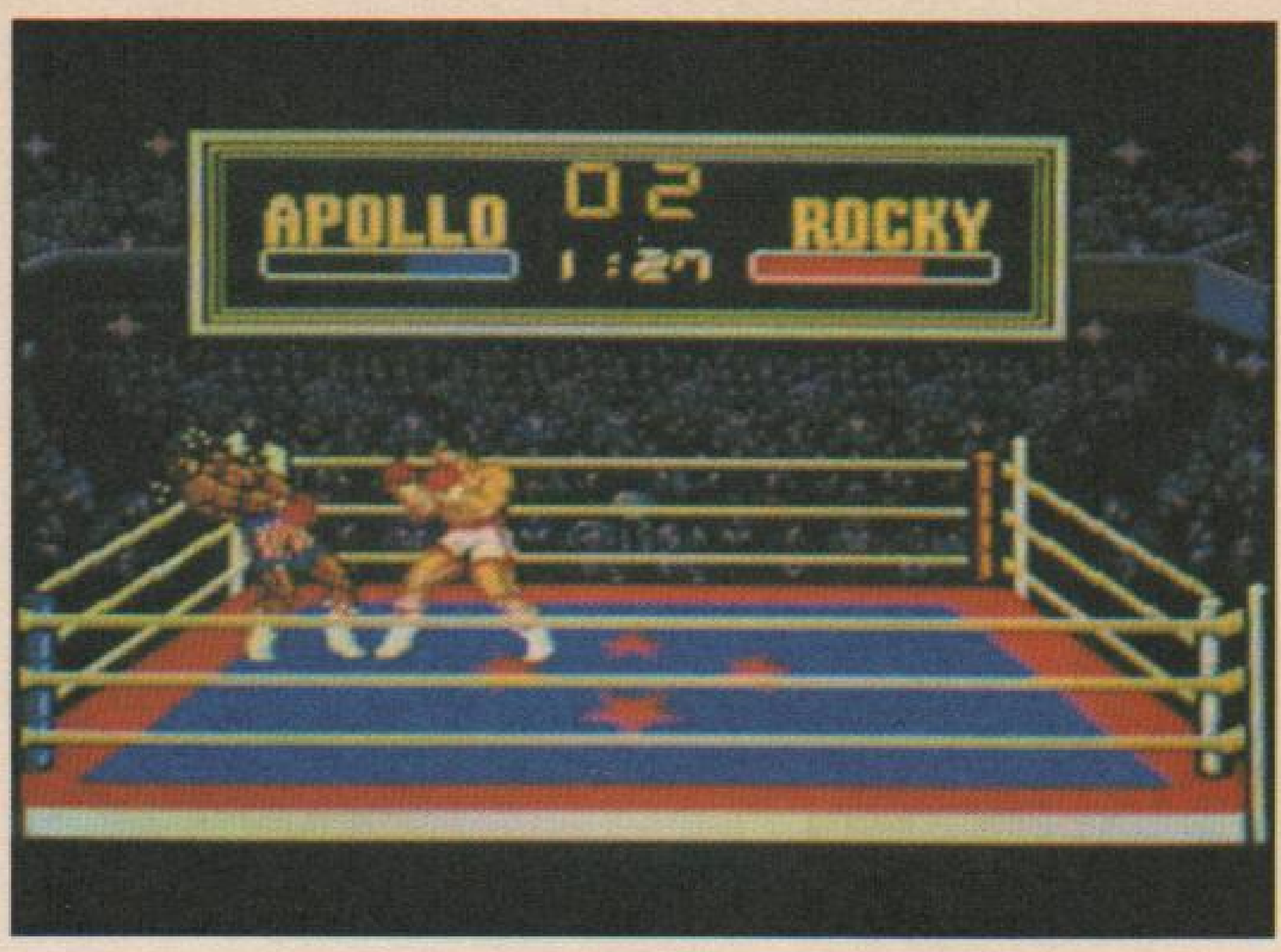


Ein so abwechslungsreiches Geschicklichkeits-Spiel bekommt man wirklich nicht alle Tage zu sehen. Alex Kidd bietet eigentlich so ziemlich alles, was man sich als Spieler wünscht. Die einzelnen Level sind ziemlich unterschiedlich, es gibt reichlich Extra-Gegenstände und sogar kleine »Spiele im Spiel«. Originell ist der Einfall, daß Punkte- und Geldkonto zwei paar Stiefel sind: Ohne Geld kann man sich keine Extras leisten, mit denen man es wiederum leichter hat, mehr Punkte zu sammeln. Außerdem sind diese Extras mitunter sehr witzig. Vor allem das Motorrad und der Mini-Hubschrauber sorgen für Abwechslung, weil bei ihnen auch die Steuerung anders ist.

Die Grafik ist kunterbunt, und selbst die Monster wirken ziemlich niedlich. Die unterschiedlichen Melodien klingen leider alle etwas ähnlich, was allgemein bei vielen Spielen für das Master-System auffällt.

Alex Kidd spielt sich gut, aber letztendlich springt der entscheidende Funke bei mir nicht über, um mich total zu begeistern. Vielleicht liegt es daran, daß mir das ähnliche »Super Marios Bros.« für das Nintendo-Videospiel noch besser gefällt. (hl)





Rocky

GRAFIK	83 ★	
SOUND & MUSIK	70 ★	
HAPPY-WERTUNG	67 ★	

Boxen wie der »italienische Hengst« kann jetzt auch jeder Sega-Besitzer.

Sega Master System
Sega
79 Mark (Mega Cartridge)

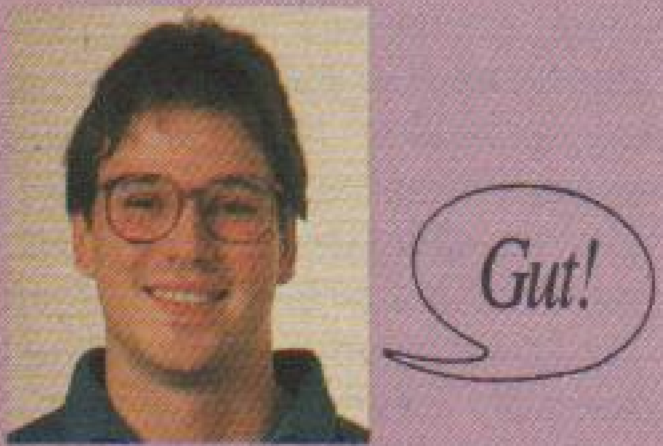
Kaum ein Boxer ist so bekannt geworden wie die Kreation des muskelbepackten Sylvester Stallone. »Rocky« hat als Hauptfigur schon in vier Filmen gedient und eine Masse Schläge ausgeteilt. Das Prinzip der Filme ist sehr einfach: Der chancenlose Boxer Rocky tritt gegen den Besten im Ring an, siegt schwer angeschlagen im letzten Moment und nimmt blut- und schweißüberströmt den Pokal in Empfang. Und jetzt schlüpfen Sie in seine Rolle. Konzentriert und mit dem Blick eines künftigen Weltmeisters greifen Sie zu Ihrem Joypad...

Der Bildschirm zeigt einen stilechten Boxring, in dem Sie gegen drei Kämpfer antreten müssen, die alle aus den Stallone-Filmen stammen. Da wäre als erstes Apollo Creed, ein Muskelpaket mit 186 Pfund Lebendgewicht. Er ist nicht besonders schnell, aber hat dafür einen teuflisch harten Schlag. Wenn Sie ihn überstehen, haben Sie sich gegen Chubber Lang zur Wehr zu setzen. Er boxt schon erheblich schneller und gezielter als Apollo. Der dritte im Bunde ist ein wahres Box-Monster: Drago, der in »Rocky IV« als Gegner übelster Sorte auftaucht.

Doch bevor Sie überhaupt in den Ring steigen, sollten Sie noch ein wenig trainieren, um dann schneller und härter zuschlagen zu können. Sie bearbeiten entweder den Sandsack oder den Punching Ball, um einen Kraft-Bonus für den anstehenden Kampf zu bekommen. Dazu drücken Sie möglichst schnell die beiden Feuerknöpfe des Pad im Takt zu Rocky's Bewegungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie oft genug treffen, haben Sie beim Fight bessere Chancen.

Und dann ist es endlich soweit. Die Lichter im Ring verlöschen (schöner Effekt) und alle Augen richten sich auf die beiden Sportler. Sie steuern Rocky in der rechten Ecke. Sie haben drei Schlagvarianten zur Auswahl: hoch, mittel und tief angesetzte Schläge. Wenigstens muß man die Hiebe des Gegners nicht persönlich einstecken. Wenn einer von beiden zu Boden geht, wird mit dem Auszählen angefangen. Während dieser Sequenz können Sie nicht eingreifen, außer daß Sie vielleicht zum Himmel flehen, um innerhalb der Zeit wieder aufzustehen.

Rocky läßt sich auch zu zweit gegeneinander spielen. Jeder übernimmt dann seinen Lieblingsboxer. Ring frei für die erste Runde! (al)



Rocky spielt sich einfach gut. Lautstark vorgetragene Kommentare wie: »Gleich leg ich dich auf die Matte, du Schurke« oder ein flehendes »Steh' schon auf, Rocky« wurden des öfteren während des Testens gehört. Gottlob geht es nicht so blutrünstig wie in den Filmen zu.

Die Idee mit dem Training ist nicht ganz ohne. Es kann da schon mal passieren, daß man vor lauter hektischem Feuerknopfgedrücke selbst ins Schwitzen kommt. Schade ist nur, daß es nur drei Gegner zu bewältigen gibt, obwohl ich gestehe, daß ich noch nicht über Drago gesiegt habe.

Sehr viel Wert wurde bei der Programmierung auf Details gelegt. Ein Beispiel: Chubber Lang hat wie im Film einen heißen Irokesenschnitt.

Spielerisch ist Rocky sicherlich nicht sehr intelligent. Warum man, wenn man auf die Bretter geht, nichts beeinflussen kann, ist mir unverständlich. Da wäre irgendein spielerisches Element schon angebracht gewesen. Aber allein die Grafik ist eine wahre Freude und auch die Soundeffekte sind nicht von schlechten Eltern (Knuff!). Das tröstet bei Rocky sogar über ein mittelprächtiges Spielprinzip hinweg. (al)



Wow – viel Effekte fürs Geld! Das Rocky-Modul müht sich redlich, möglichst viel Film-Feeling rüberzubringen. Da scrollt der Rocky-Schriftzug zu Beginn in Riesenlettern über den Bildschirm und die Grafik der Kämpfe läßt auch kaum Wünsche offen. Die Spielfiguren sehen den Leinwand-Vorbildern wirklich ähnlich, was bei Spielen zu Filmen ausgesprochen selten der Fall ist. Die Trainingsrunden und sogar die Pausen zwischen den einzelnen Runden werden von nicht minder eindrucksvollen Bildern begleitet. Die 256 KByte des Moduls wurden jedenfalls ordentlich vollgepackt.

Hinter dieser glitzernden Fassade verbirgt sich leider ein nur mittelmäßiges Spiel. Früher oder später hat man den dritten Gegner einmal besiegt, was sich nicht gerade positiv auf die Motivation auswirken dürfte. Bis dahin macht der muntere Schlagabtausch aber Spaß.

Vor allem zu zweit bietet Rocky gut gemachte Boxkampf-Unterhaltung. Wenn Sie dauernd alleine spielen sollten, droht auf Dauer Langeweile, doch einem menschlichen Partner ein paar freundschaftliche Hiebe zu verpassen, lockert die ganze Geschichte merklich auf. (hl)

64'er **HAPPY-COMPUTER** **68000er** **AMIGA**

VIDEO-SERVICE

Brandheiße Super-Spiele...

...aus Chicago — der größten Unterhaltungs-Elektronik-Messe der Welt.

Wir waren für Sie in Chicago,
• zeigen Ihnen die interessantesten Neuentwicklungen der Top-Spielefirmen und haben die Spitzenprogramme für Sie in einem 60minütigem Videofilm unter die Lupe genommen.

Sie sehen heute die neuesten Spiele-Hits — »live« —, die voraussichtlich erst zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt kommen,
• sind dabei, wenn Experten, Produzenten und die besten Programmierer der Welt über Entwicklungen und Hintergründe berichten,
• werden so ein Experte auf dem aktuellen Software-Markt.



• **Lucasfilm Games:** »Maniac Mansions« ★ **Epyx:** »California-Games«, die neue Sportspiele-Sammlung ★ **Accolade:** »Test Drive«, Autorennen mit Car-Construction-Set für Amiga, AtariST, C64 ★ **Mastertronic:** »Rockford«, Boulderdash für den Amiga ★ »Metropolis«: Action auf dem PC ★ **Microprose:** neue Simulationen
• **Spielekonsolen** 3-D-Brillen von Sega und Nintendo ★ Hybrid Arts: »Midi Maze« für den AtariST ★ **Interviews:** Steve Maretzky (Infocom), John Brazier (Epyx), Jack Rosenow (ActionSoft) u. v. a.

Nur DM 29,90 * **Best.-Nr. 2687 VS**

* zzgl. Versandkostenpauschale DM 6,– (Sfr. 24,90*, ÖS 299,–*)

HOTLINE:
Bestell-Service Telefon 089/46 13-104

Bitte Zahlkarte des Programm-Service auf Seite 66/67 benutzen.
Achtung: Bestell-Nr. 2687VS angeben! Oder diesen Bestell-Coupon verwenden.

Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München
Telefon (089) 4613-0
Telex 522052

M&TV VIDEO

BESTELLCOUPON

Einsenden an Markt&Technik ★ M&TV-Video ★ Hans-Pinsel-Straße 2 ★ 8013 Haar ★
Hiermit bestelle ich den Videofilm »Das Festival der Spitzen-Spiele« zum Preis von DM 29,90* (*Sfr. 24,90, ÖS 299,– *) zzgl. 6,– DM Versandkostenpauschale (nur im VHS-System erhältlich)

☐ Verrechnungsscheck liegt bei

ADRESSE:

Name Vorname

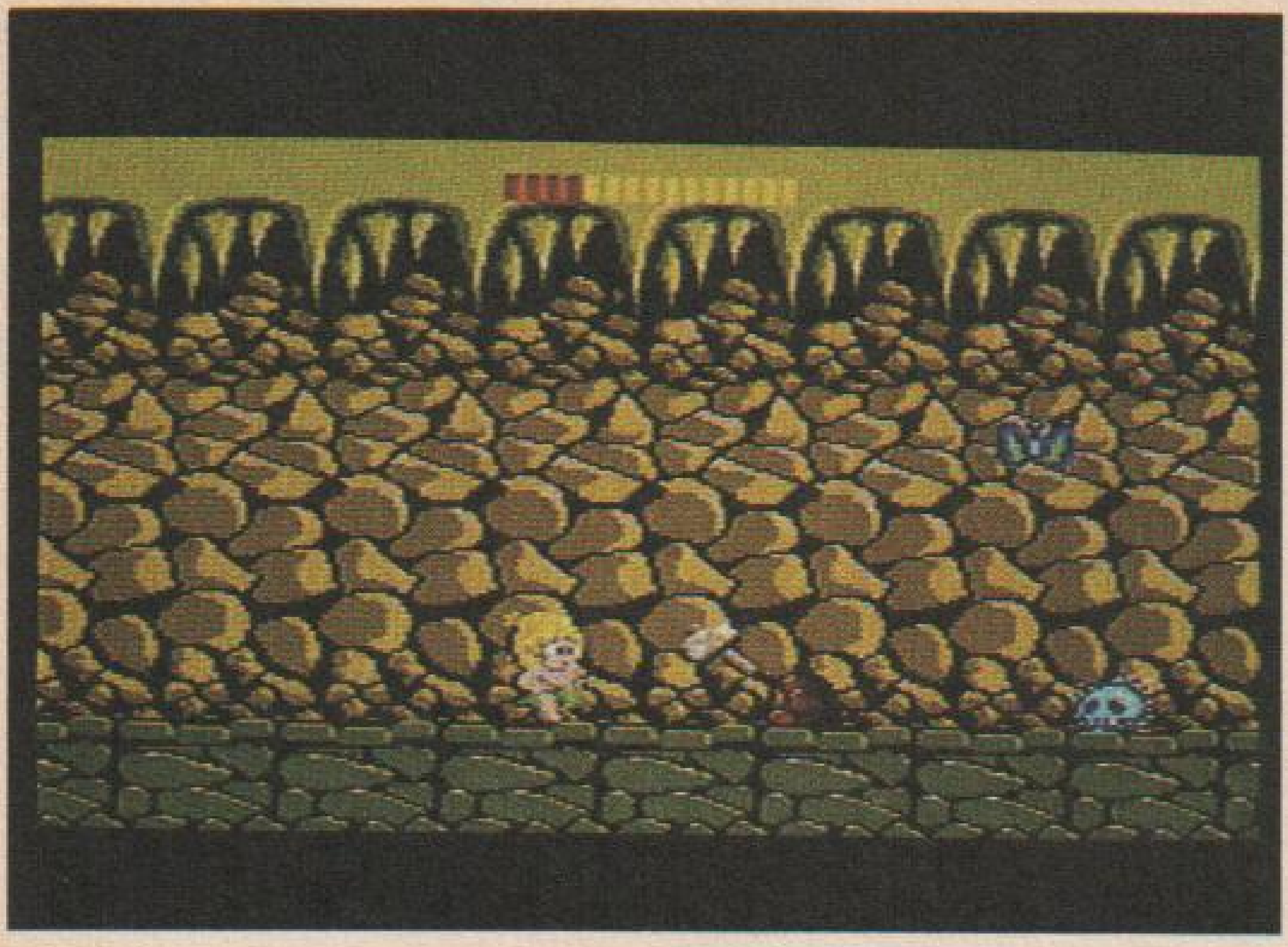
Straße

Ort

Telefon

Abonnent ☐ ja ☐ nein

HCS21





Wonderboy

GRAFIK	82 ★	
SOUND & MUSIK	71 ★	
HAPPY-WERTUNG	79 ★	

Endlich ist sie da: die Umsetzung des bekannten Spielautomaten »Wonderboy« für das Sega Master-System.

Sega Master-System
Sega
59 Mark (Mega Cartridge)

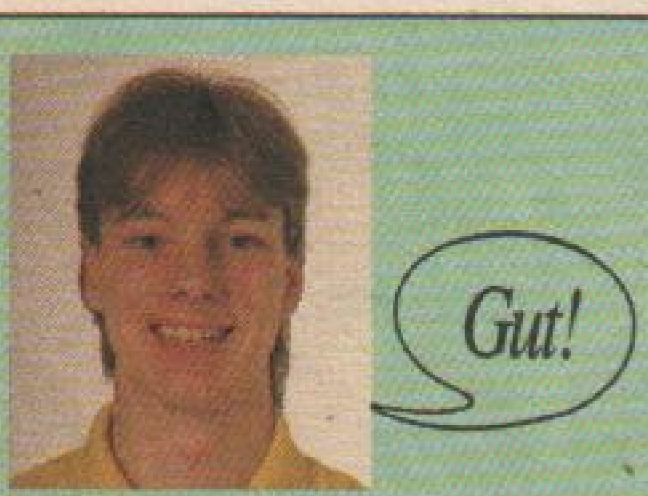
Die Freundin unseres jungen Helden Tom-Tom wurde entführt und auf die andere Seite der Welt verfrachtet. Jetzt wartet sie sehnsüchtig auf seine Hilfe. Natürlich macht sich Tom-Tom sofort auf den Weg, denn er ist ein echter »Wonderboy« (Wunderknabe). Er durchstreift düsteren Wald, überquert endlos scheinende Meere und kämpft sich durch Indianerland, um seine Angebetete zu befreien.

Unterwegs begegnen ihm die verschiedensten Tiere und allerlei andere Personen und Gegenstände. Um die Marschverpflegung braucht er sich keine Sorgen zu machen, denn am Wegrand findet man Obst. Das Aufsammeln der Früchte erhöht nicht nur das Punktekonto, sondern stärkt auch die Lebenskraft von Tom-Tom, dem Helden dieses Spiels. Sehr wichtig sind auch die großen weißen Urzeiteier, die häufig am Boden liegen und nur darauf warten, geöffnet zu werden. Diese enthalten ausschließlich Gegenstände, die Tom-Tom das Leben erleichtern. Zum Beispiel eine Axt (um sich gegen die Tiere zu verteidigen), eine Schüssel Milch (die beste Quelle für Lebenskraft) oder ein Skateboard, mit dem man schneller vorankommt. Als sehr vorteilhaft erweist sich auch ein Schutzengel, der Tom-Tom für kurze Zeit unverwundbar macht. Vor den gepunkteten Eiern sollte er sich allerdings hüten, wenn er nicht ein Leben verlieren will.

Wonderboy fängt nicht allzu schwierig an, so daß auch weniger geübte Joystick-Artisten schnell erste Erfolge verzeichnen können. Im Laufe des Spiels steigert sich der Schwierigkeitsgrad dann stetig. Sie werden einige Zeit damit zu tun haben, alle zehn Levels, die in jeweils vier Spielrunden unterteilt sind, zu erforschen. Am Ende jedes Levels erwartet Sie noch eine Burg samt bösem Schloßherrn, den es zu besiegen gilt.

Endlich haben die Programmierer auch mal an den gestreßten Spieler gedacht. Bei der Sega-Version von Wonderboy lassen sich nämlich sowohl Anfangslevel als auch Spielrunde anwählen.

Die Steuerung der Spielfigur per Joypad erfordert etwas Übung, denn um sehr hoch und weit zu springen, müssen beide Feuerknöpfe gleichzeitig gedrückt werden. (mg)



Als Wonderboy für das Sega-Master-System in der Redaktion eintraf, war besonders bei mir die Freude groß. Dieses Programm hat mich schon in der Spielhalle begeistert. Da der Spielautomat auch von Sega ist, waren meine Erwartungen ziemlich hoch. Und siehe da, ich wurde nicht enttäuscht. Ganz im Gegenteil!

Es macht wirklich Spaß, sich durch die grafisch tollen Landschaften zu kämpfen. Vor allem die vielen verschiedenen Tiere und Früchte sind sehr liebevoll gezeichnet. Überhaupt stimmt bei Wonderboy fast alles. Von der Präsentation über Grafik und Sound bis hin zum Spielwitz, der ja nicht unbedeutend ist. Da das gesamte Spiel recht komplex ist, ist für langen Spielspaß garantiert, auch wenn sich manche Spielszenen im Lauf der Zeit wiederholen.

Nur eine Kleinigkeit hält mich von einem noch überschwenglicheren Kommentar zu Wonderboy ab: Wenn zuviele Sprites nebeneinander auf dem Bildschirm erscheinen, fangen diese an zu flimmern. Dies ist bei einigen Situationen etwas störend, sollte aber niemanden nur deswegen vom Kauf dieses Superspiels abhalten. (mg)

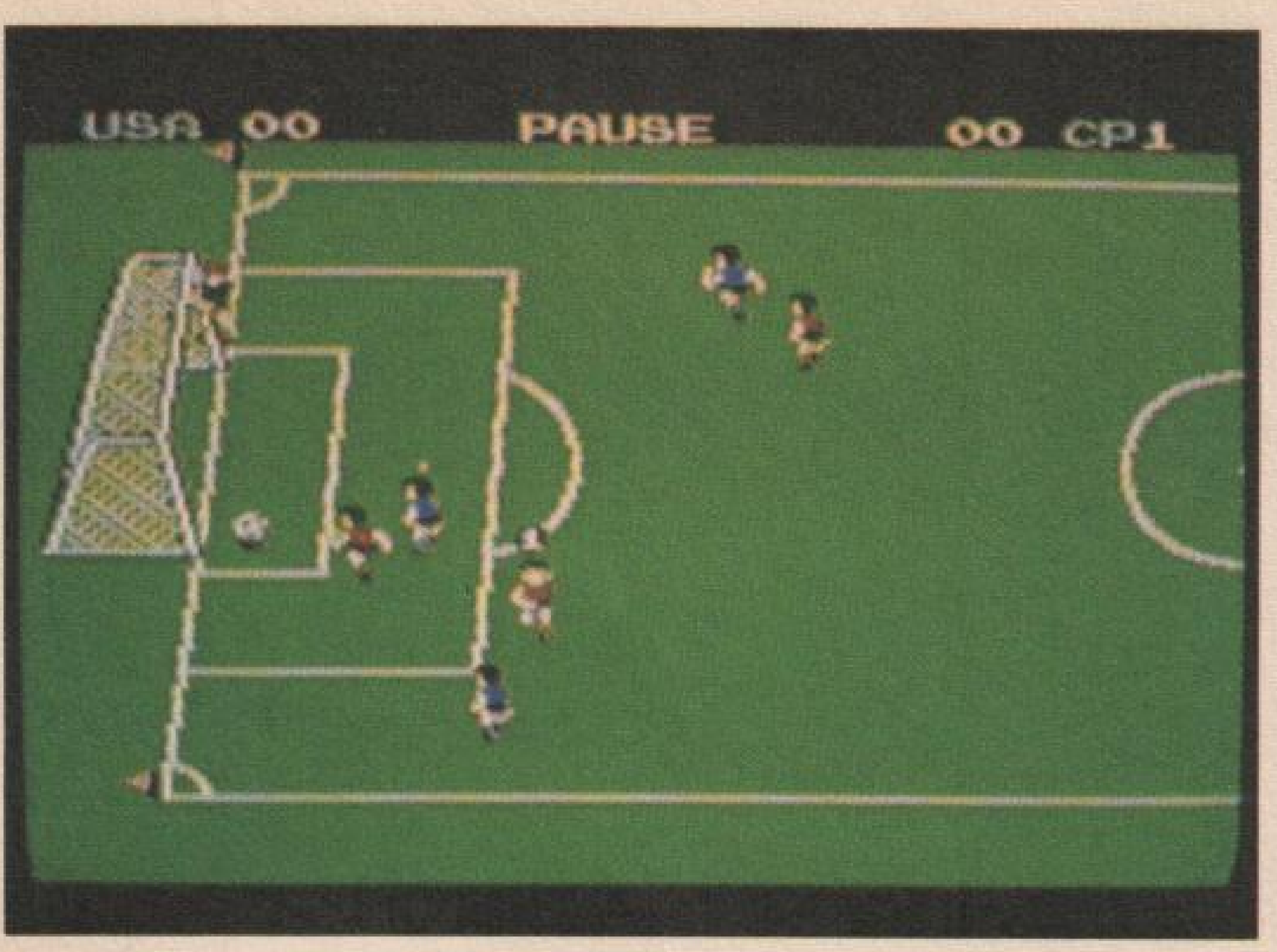


Ich gehöre zu den Leuten, die Wonderboy noch nie in der Spielhalle gesehen haben und kannte nur die C64-Version, die mir eigentlich recht gut gefällt. Umso erstaunter war ich, als ich die starke Sega-Umsetzung sah. Auf dem Master-System bietet Wonderboy nicht nur wesentlich schönere Grafik als beim C64, sondern auch mehr spielerische Vielfalt und Abwechslung.

In das Spiel selbst muß man sich wohl verlieben: Ein blonder Hosenmatz, der seine kleine Freundin retten will und dabei von niedlichen »Monstern« wie Schnecken und Fröschen behindert wird – herzig!

Außerdem ist Wonderboy eines der benutzerfreundlichsten Videospiele, die ich kenne. In der Anleitung bekommt man verraten, wie man (fast) jeden Level anwählt. Die Spielmotivation leidet unter diesem Kniff auch nicht sonderlich, da man durch ihn nicht automatisch eine tolle Punktzahl nachgeschmissen bekommt.

Unterm Strich gefällt mir das Modul außerordentlich gut, weil es einfach viel Spaß macht. Bei der farbenprächtigen Graphik sehen selbst ST- und Amiga-Freaks zweimal hin. Liebe Sega-Besitzer, greift zu! (hl)





Nintendo Soccer

GRAFIK	64 ★	
SOUND & MUSIK	66 ★	
HAPPY-WERTUNG	58 ★	

Kaum ist das Nintendo-Videospiel da, gibt es dafür auch schon eine Fußball-Simulation. Unsere Redaktions-Kicker wagten ein Match.

Nintendo Entertainment System
Nintendo
69 Mark (Modul)

Und wieder einmal zischen die Flanken in den Strafraum, zappeln die Bälle im Netz und winden sich Redakteure verzweifelt am Boden angesichts eines gerade kassierten Treffers: Es ist Fußball-Zeit! Diesmal wurde die deutsche Happy-Meisterschaft mit »Nintendo Soccer« ausgespielt.

Bei diesem Modul darf man zunächst wählen, ob man gegen einen menschlichen Gegner antritt oder den Computer herausfordert. Letzterer hat fünf Schwierigkeitsstufen zu bieten. Dann darf man sich sogar eine von sieben Nationalmannschaften aussuchen, deren Trikot dann auch die Spieler der eigenen Mannschaft tragen (hier werden sogar so reizvolle Paarungen wie Deutschland gegen Japan möglich). Nachdem man noch eine von drei Halbzeitlängen gewählt hat, geht das Match schließlich los.

Der Bildschirm wird bei Nintendo Soccer von links nach rechts und umgekehrt gescrollt – je nachdem, wo sich der Ball gerade befindet. Sie steuern jeweils den ballführenden Spieler Ihrer Mannschaft, können aber auch umschalten, um eine andere Spielfigur zu kontrollieren. Die restlichen Akteure Ihres Teams lenkt der Computer. Sobald der Torwart Ihrer Mannschaft ins Bild kommt, übernehmen Sie automatisch seine Steuerung.

Mit den beiden Feuerknöpfen kann man gefühlvoll passen und hart schießen. Die wirklichen Fußballregeln werden weitgehend beachtet. Einwürfe, Eckstöße und sogar Abseits-Stellungen werden berücksichtigt. Sieht man davon ab, daß bei Halbzeit die Seiten nicht gewechselt werden, fehlen eigentlich nur noch Fouls und gelbe Karten zur völligen Realitätsnähe. Doch wenigstens auf Elfmeter muß man nicht verzichten. Steht es nach Ende der Spielzeit Unentschieden, entscheidet ein Elfmeterschießen über den Sieger der Partie.

Ähnlich wie beim Sega-Fußballspiel erkennt man anhand eines Pfeils, in welche Richtung der Schuß geht, den man gerade abgefeuert hat. Nicht nur für den Schützen ist dieser Service von Vorteil; der gegnerische Torhüter freut sich darüber, wenn er gezeigt bekommt, in welche Ecke das Leder rollt. (hl)



Da laufen Sie wieder und versuchen, eine Lederkugel in ein Tor zu schlenzen. Doch ähnlich wie Bayern München in der Bundesliga dominiert, ist das uralte »International Soccer« immer noch der Champion aller Computer-Fußballspiele (ich möchte auf diesem Wege alle unentwegten Fans von Eintracht Frankfurt herzlich grüßen!).

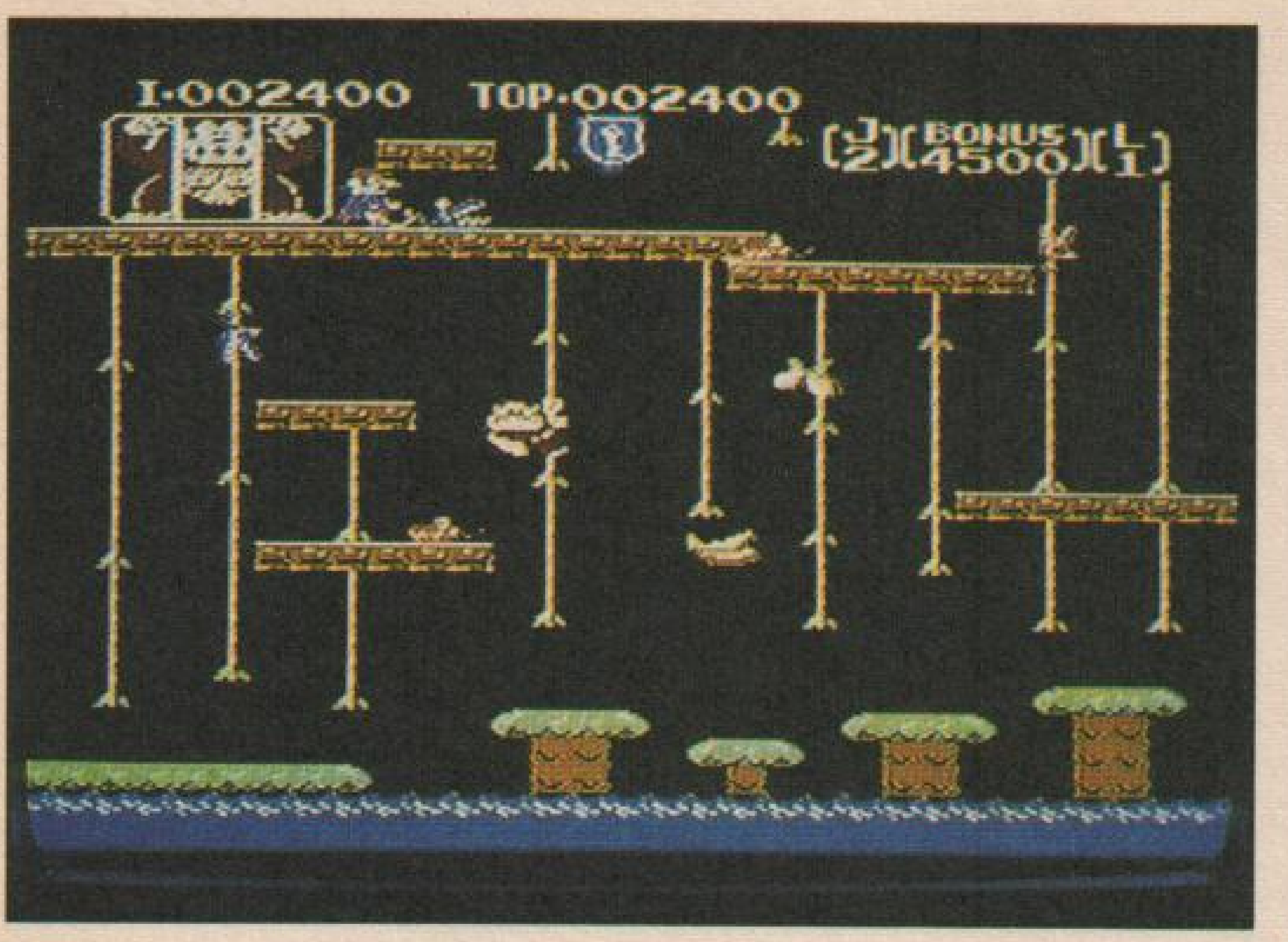
Nintendo Soccer hat einige gute Ansätze: Schwierigkeitsgrad und Spielzeit kann man einstellen und sogar eine Nationalelf seines Vertrauens herauspicken. Das Programm spielt sich auch nicht schlecht, aber es erinnert mich mehr an ein Geschicklichkeitsspiel als an eine Sport-Simulation.

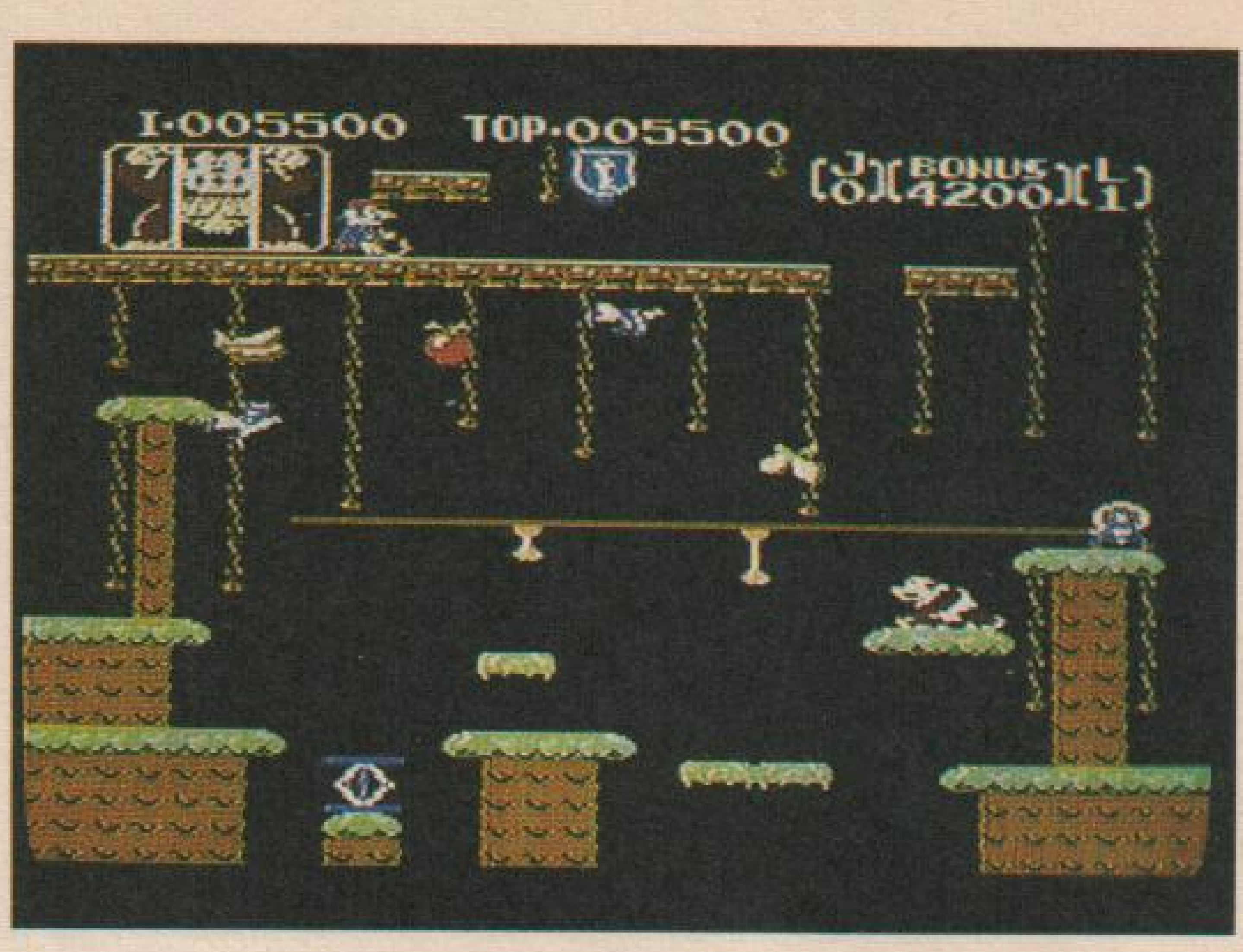
Ich frage mich wirklich, warum bis heute kein Programmierer bei einem Computer-Fußballspiel an so prickelnde Details wie Fouls, rote Karten oder eine Kombination mit Taktik-Spielelementen gedacht hat. Mit »Superstar Ice Hockey« gibt es mittlerweile eine Eishockey-Simulation, die mich in dieser Hinsicht wirklich überzeugt. Wer ein ähnlich anspruchsvolles Fußballspiel sucht, wird vom kurzweiligen, aber etwas niveauarmen Nintendo Soccer enttäuscht werden. (hl)



Es gibt Sportarten, die man nur schwer auf den Computer umsetzen kann. Fußball gehört leider zu dieser Gruppe. Auch Nintendo Soccer haut mich nicht gerade vom Hocker. Man sollte vielleicht keine Japaner an so ein Spiel setzen, denn die gehen mit der gleichen Einstellung ran, wie ein Europäer an eine Mikado-Simulation.

Ich finde die Grafik zwar ansprechender als beispielsweise beim Fußball für das Sega-System, spielerisch hat das Programm aber seine Macken. In der Verteidigung steuert man zum Beispiel einen Spieler und den Torwart gleichzeitig. Wenn man mit dem Verteidiger zur Außenlinie sprintet in der Hoffnung, den gegnerischen Stürmer abzufangen, geht der Torwart ebenfalls gemütlich in diese Richtung. Hätte sich der Torwart unserer Vereinsmannschaft solche Scherze erlaubt, würde er in der zweiten Halbzeit sicher auf der Tribüne sitzen. Außerdem scrollt das Spielfeld so langsam, daß man nach einem Weitschuß bei einem Konter kaum Zeit hat, mit dem Keeper zu reagieren, sofern dieser überhaupt in der Nähe seines Kastens steht. »International Soccer« auf dem C64 ist immer noch ungeschlagen. (gn)





Donkey Kong Jr.

GRAFIK	46 ★	
SOUND & MUSIK	40 ★	
HAPPY-WERTUNG	52 ★	

Nintendo Entertainment System
Nintendo
69 Mark (Modul)

Mario hat den armen Donkey Kong in einen Käfig gesperrt. Wird sein Sohn ihn retten können?

Also, Sachen gibt's: Der sonst so nette Mario hat den Gorilla Donkey Kong gefangen. Doch sofort, nachdem sein Sohnemann »Donkey Kong Jr.« von dieser Schandtat erfahren hat, macht er sich auf den Weg, um seinen geliebten Vater zu befreien. Dies gelingt ihm allerdings nur, wenn er Mario eine bestimmte Anzahl von Schlüsseln abluchst. Daß sein Vorhaben nicht ganz einfach sein wird, ist ihm klar. Deshalb hofft er auf Ihre Hilfe.

Die Jagd geht über vier verschiedene Bilder. In Runde 1 müssen Sie Donkey Kong Jr. von Liane zu Liane hüpfen lassen und möglichst den Kontakt mit den sogenannten Schnappern, die an den Bambusstricken entlang gleiten, vermeiden. Zum Glück hängt noch ab und zu Fallobst an den Lianen, das man zur Abwehr seiner Gegner verwenden kann. Je nachdem, welche Kletterart er bevorzugt, kommt unser Held schnell oder langsam voran. Allerdings ist es nicht ganz ungefährlich, wenn er sich so flott durch den Urwald schwingt.

Ist man schließlich bis zum Schlüssel vorgedrungen, geht es mit Runde 2 weiter. Prinzipiell erwartet Sie wieder die gleiche Aufgabe, nur kommen andere Hindernisse und Hilfen ins Spiel. Zum Beispiel eine Sprungfeder oder komische Vögel, die mit Rieseneiern um sich werfen. Im dritten Bild dagegen haben Sie es mit sprühenden Funken zu tun, die sich um Leiterbahnen schlängeln. Falls Sie auch diese Hürde mit Erfolg meistern, werden Sie mit der (vorläufig) letzten Runde konfrontiert. Sie sind ganz nah am Ziel. Ein sehnsüchtiger Blick von Papa Kong, der noch in seinem Käfig sitzt, erwartet Sie. Sobald alle sechs Schlüssel in ihre Halterungen geschoben werden, fallen die Ketten vom Käfig ab, und Donkey Kong ist frei.

Damit wäre der erste Level geschafft. Doch keine Sorge, Ihre Reflexe werden auch weiterhin gefordert. Wahrscheinlich sogar mehr, als Ihnen lieb ist. Mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad geht es ab in den nächsten Level.

Zu Beginn des Spiels dürfen Sie auswählen, ob Sie allein oder zu zweit den Herausforderungen trotzen wollen. (mg)

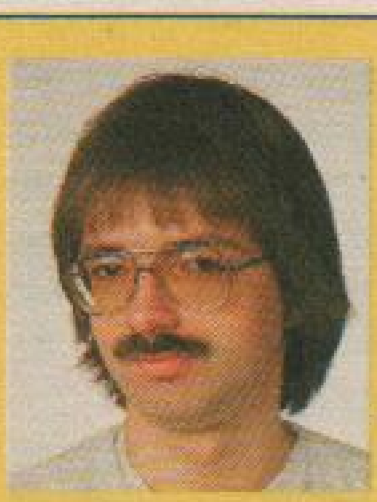


Gut!

Lange, lange Zeit habe ich auf diese Umsetzung gewartet. Zugegeben, das Spiel ist uralt, die Grafik nichts Weltbewegendes, aber es macht verdammt viel Spaß. Und das ist doch die Hauptsache, oder? Was nutzen mir Super-Grafik oder digitalisierte Soundeffekte (fühlen sich da vielleicht ein paar Softwarehäuser angesprochen?), wenn das Spielprinzip zum Wegschmeißen ist?

Das ist halt das Schöne an diesen fast schon mumifizierten Spielideen. Bei guter Programmierung ziehen sie einen ewig in ihren Bann. Es ist auch faszinierend, daß die Motivation nicht ausschließlich darin besteht, neue Bilder zu sehen, denn es gibt meistens nur ein paar verschiedene Spielszenen. Nein, das Spiel an sich hat einfach Klasse.

Wohlgemerkt, bei solchen Umsetzungen kommt es auf Kleinigkeiten an. Man merkt genau, ob das Spiel husch-husch programmiert wurde, oder ob man sich wirklich Mühe gegeben hat, und Letzteres ist hier der Fall. Die Klasse des Automaten wurde bewahrt. Also, lassen Sie sich vom Alter des Programms nicht abschrecken und riskieren Sie ein paar Spiele. (mg)

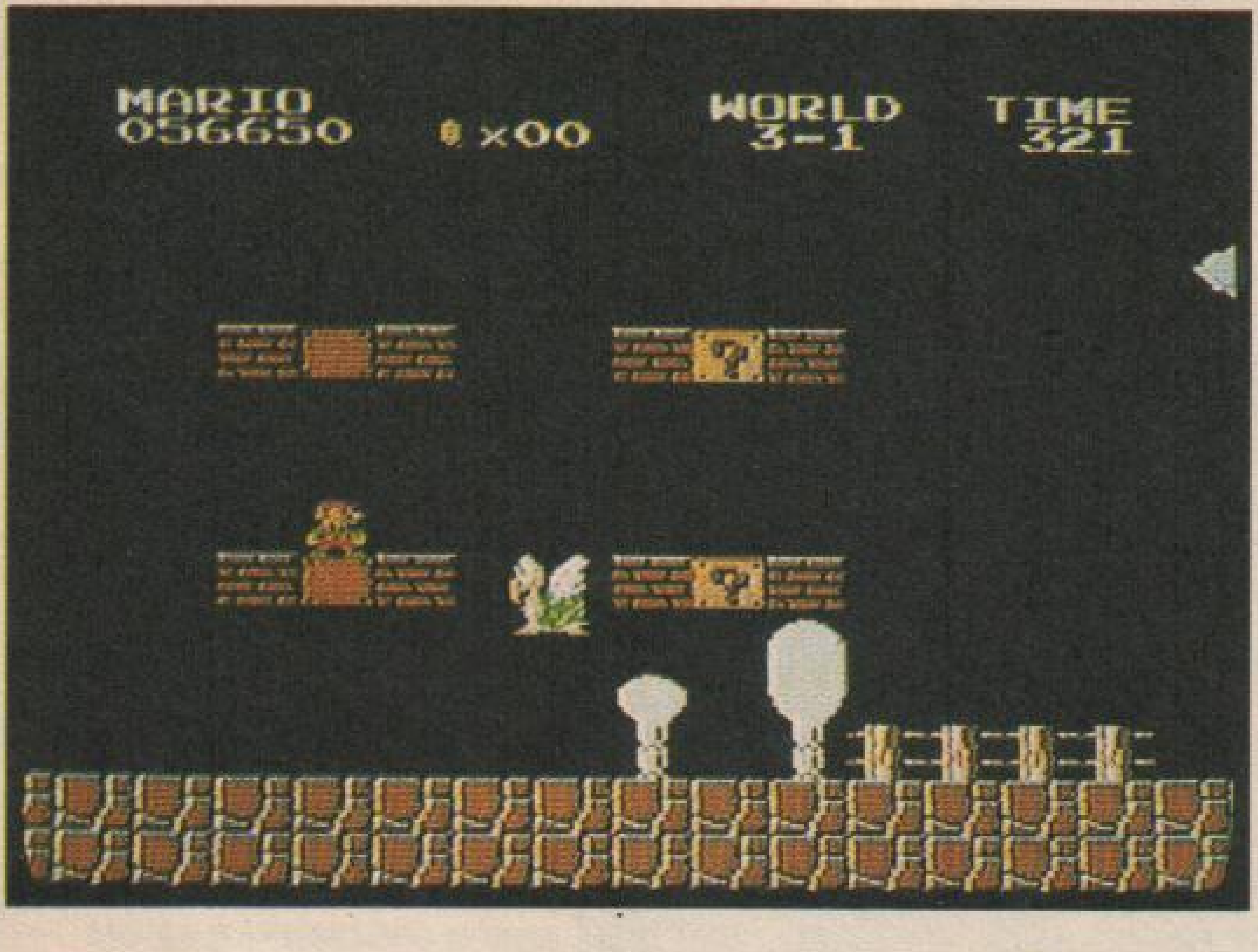


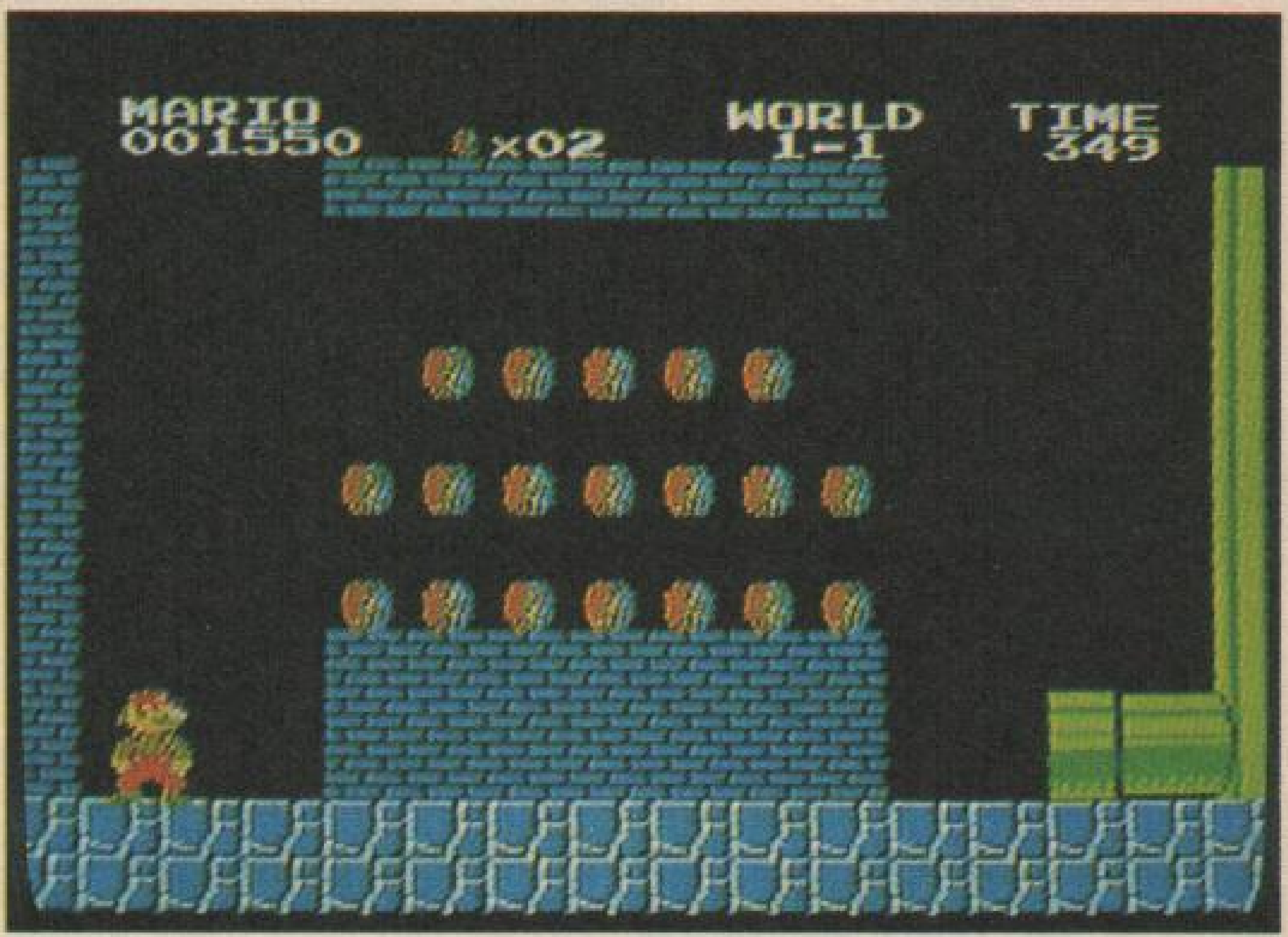
Geht so

Der Zahn der Zeit hat spürbar an Donkey Kong Jr. genagt. Vor einigen Jahren war ein Spiel mit vier verschiedenen Bildern noch eine kleine Sensation, doch nach heutigen Maßstäben reizt diese Tatsache allenfalls zum Gähnen. Das Spielprinzip selber kann mich auch nicht mehr so recht begeistern wie vor einigen Jahren, als mich Donkey Kong Jr. an das Colecovision-Videospiel fesselte. Es ist halt ein Plattformspiel, bei dem mir das erste Bild mit den niedlichen, herumwandernden Gebissen noch am besten gefällt.

Die technische Qualität des Programms ist enttäuschend, denn die Fähigkeiten des Nintendo-Systems werden bei weitem nicht ausgenutzt. Man sieht Donkey Kong Jr. an, daß es eines der ersten Spiele für das Nintendo war: Die Grafik wirkt etwas grobschlächtig und die Farbpalette des Systems wird nicht ordentlich ausgereizt.

Wer endlich eine spielbare Version von Donkey Kong Jr. haben will, wird mit dieser Version sicherlich glücklich werden. Wenn man das Programm aber objektiv mit anderen neuen Spielen wie »Super Mario Bros.« vergleicht, macht es keine sonderlich gute Figur. (hl)





Super Mario Bros.

Wertung	Sterne
GRAFIK	71 ★
SOUND & MUSIK	70 ★
HAPPY-WERTUNG	92 ★

Nintendo Entertainment System
Nintendo
69 Mark (Modul)

Mario und Luigi sind die Stars in einem der fesselndsten Videospiele aller Zeiten.

Der böse König der Koopas hat die liebliche Mushroom-Prinzessin entführt! Um das arme Mädel wieder zu befreien, sind schon zwei echte Helden notwendig: Mario und Luigi, bestens bekannt vom Computerspiel »Mario Bros.«, nehmen sich der Sache an. Und weil diese Mission so super-schwer ist, nennt sich das neue Spiel mit den beiden Brüdern auch »Super Mario Bros.«.

Spielhallenbesucher werden dieses Programm schon kennen, das nun in einer nahezu identischen Umsetzung für das Nintendo-Videospiel vorliegt.

Auf der Suche nach der Prinzessin wandert unser Held durch verschiedene Welten, von denen jede in vier Teile gegliedert ist. Hier begegnet er den verrücktesten Gegnern, aber auch wohltuenden Extras. Am Ende jeder Welt wartet der feuerspeiende Oberschurke Bauser, den man besiegen muß, um weiterspielen zu können.

Indem Mario von unten an einen mit einem Fragezeichen markierten Felsen springt, quetscht er aus diesem eine Münze. Das Aufsammeln von 100 Münzen wird mit einem Extraleben belohnt. Aus den Felsen kann man aber auch Gegenstände zaubern, deren Aufpicken mit angenehmen Nebenwirkungen honoriert wird. Es gibt verschiedene Pilze (die Mario vergrößern oder ihm ein Extraleben spendieren), Feuerblumen (Mario kann schießen) und Sterne (Unverwundbarkeit).

Bei der Steuerung werden die beiden Feuerknöpfe des Joypads gut ausgenutzt. Mit dem rechten Knopf läßt man Mario springen, durch Drücken des linken Knopfs läuft er schneller. Drückt man beide Knöpfe gleichzeitig, springt Mario besonders hoch.

In der Anleitung des Spiels wird zwar schon viel erklärt und verraten, doch Super Marios Bros. steckt auch nach dieser Lektüre noch voller Geheimnisse. So muß man selbst herausfinden, wo die Schatzkammern, die unsichtbaren Felsen oder die Warp-Stationen versteckt sind. Mit letzteren kann man ganze Welten überspringen! Wir verraten natürlich nicht, wo sie sich befinden... (hl)



Im letzten Spiele-Sonderheft schrieb Gregor über die Amiga-Version von »Shanghai«: »Warnung! Shanghai-Spielen kann Ihre Gesundheit gefährden!«. Ich erlaube mir, auf diesen Satz in etwas abgewandelter Form zurückzugreifen, denn Super Mario Bros. wird mit ziemlicher Sicherheit Ihre Gesundheit gefährden! Überlegen Sie mal, wieviele Nächte Sie nicht durchschlafen werden, weil Sie dauernd vor dem Nintendo-System sitzen und verzweifelt versuchen, die sechste Welt zu erreichen... oder nach einer verborgenen Warp-Zone suchen... oder weil Sie dem Rätsel, nach welchen Kriterien am Ende jeder Runde Bonus-Punkte vergeben werden, dicht auf der Spur sind.

Die hübsche Zeichentrick-Grafik gefällt vor allem durch einige niedliche Monster. Verschiedene Hintergrundmelodien, die gut zu den jeweiligen Spielstufen passen, runden das Vergnügen ab.

Super Mario Bros. ist eines der abwechslungsreichsten und packendsten Geschicklichkeitsspiele, die ich je erlebt habe. In dieses Programm wurden so viele spielerische Details und verschiedene Level gepackt, daß einem fast schwindlig wird. (hl)



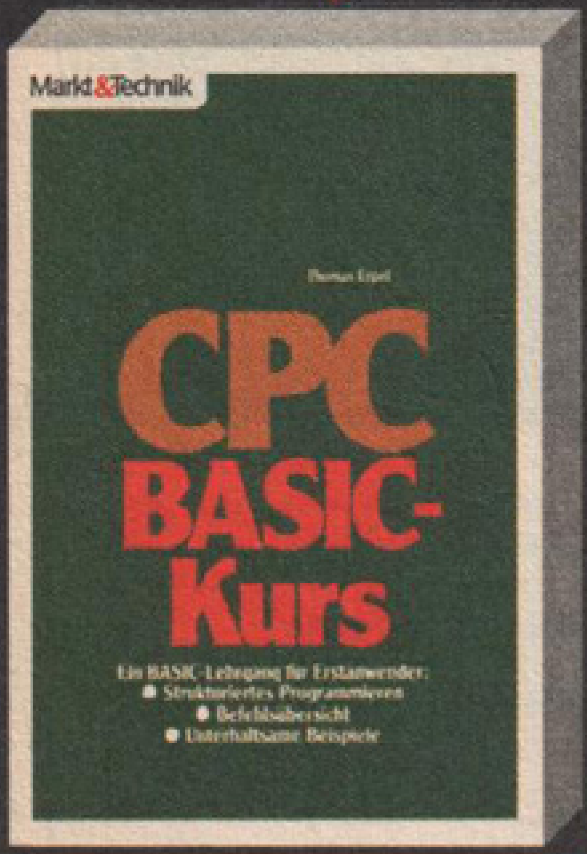
Selten hat mir ein Spiel solchen Spaß gemacht und mich so sehr von der Arbeit abgehalten wie Super Mario Bros. Es ist kein Witz und in jeder Form ernst gemeint, wenn ich sage, daß ich mir vielleicht ein Nintendo-System kaufen werde, nur um Super Mario Bros. zu Hause spielen zu können.

Wieso das Programm so gut ist, kann ich nicht so recht beschreiben. Zum großem Teil liegt es sicherlich an den zahllosen Extras, die im Spiel versteckt sind. Die Programmierer haben sich anscheinend vollkommen austoben dürfen. Wer lange genug spielt (und wir haben es äußerst intensiv getestet) wird viele Gags finden, mit denen man Extra-Punkte en masse schaufeln und Level überspringen kann. Ich erinnere mich noch sehr an die lautstarke Begeisterung in der Redaktion, als ich durch Zufall die erste Warp-Zone fand.

Grafik und Sound sind nicht das, was man als spektakulär bezeichnet. Das braucht Super Mario Bros. aber auch nicht. Durch die etwas schlichtere Gestaltung hat man sich mehr auf das Spiel konzentriert, eine Anstrengung, die sich gelohnt hat. (bs)

Bücher zu

Schneider CPCs und Joyce



T. Erpel
CPC-BASIC-Kurs
1985, 376 Seiten
Ein BASIC-Lehrgang für Erstanwender: strukturiertes Programmieren, Befehlsübersicht, unterhaltsame Beispiele.
Best.-Nr. MT 828
ISBN 3-89090-167-0
DM 46,–/sFr 42,30/öS 358,80

NEU



E. Zehendner
Das Z80-Buch
1987, 682 Seiten
Assembler – Datenstrukturen – Programmaufbau
Best.-Nr. 90219
ISBN 3-89090-219-7
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,20

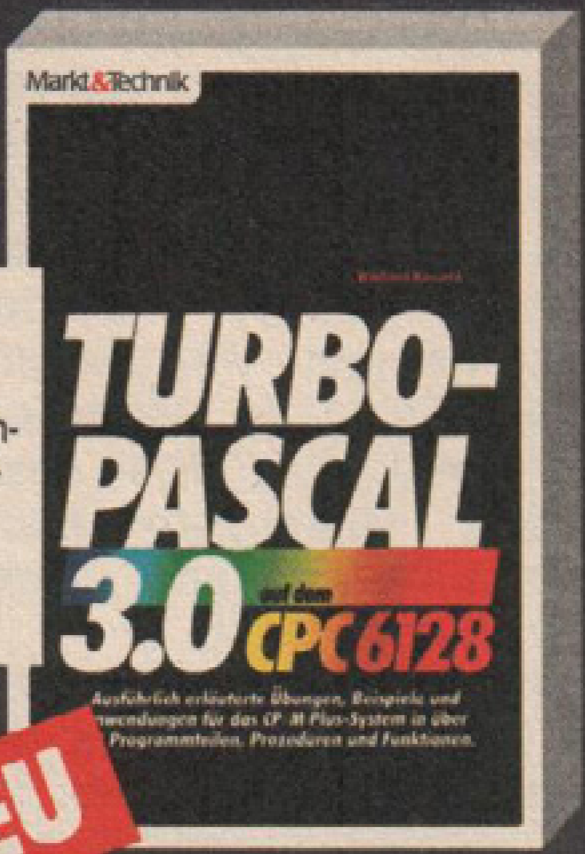
NEU



F. Belzner
Kreative Grafikgestaltung auf dem CPC 464/664/6128
4. Quartal 1987, 350 Seiten.
Neue Wege zur Computergrafik mit einer Vielzahl kurzer BASIC-Listings und über 200 zum Teil farbigen Bildern.
Best.-Nr. 90484
ISBN 3-89090-484-X
DM 49,–/sFr 45,10/öS 382,20



J. Hückstädt
Textverarbeitung mit LocoScript
1986, 246 Seiten
Ein unentbehrliches Lehrbuch und Nachschlagewerk für jeden Joyce-Besitzer: Texte schreiben, aufbereiten und drucken.
Best.-Nr. 90198
ISBN 3-89090-198-0
DM 39,–/sFr 35,90/öS 304,20



NEU

W. Kassera
Turbo-Pascal auf dem CPC 6128
2. Quartal 1987. ca. 250 Seiten.
Ausführlich erläuterte Übungen, Beispiele und Anwendungen für das CP/M-Plus-System in über 100 Programmteilen, Prozeduren und Funktionen.
Best.-Nr. 90455
ISBN 3-89090-455-6
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,20

NEU



O. Hartwig
Experimente zur Künstlichen Intelligenz in BASIC auf CPC 464/664/6128
1987, 225 Seiten
Eine praxisbezogene Einführung in das Verarbeiten natürlicher Sprache. Wissensrepräsentation, Computer-Kreativität, Robotics und Expertensysteme.
Best.-Nr. 90473
ISBN 3-89090-473-4
DM 49,–/sFr 45,10/öS 382,20



J. Hückstädt
CP/M-Plus-Anwenderhandbuch CPC 6128/Joyce
1986, 256 Seiten.
Ein unentbehrliches Nachschlagewerk für die praktische Arbeit mit CP/M Plus und seinen Hilfsprogrammen. Mit zahlreichen Beispielen und ausführlichen systemspezifischen Daten zur internen Speicherorganisation und zu Schnittstellen.
Best.-Nr. 90197
ISBN 3-89090-197-2
DM 46,–/sFr 42,30/öS 358,80

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.
SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656,
ÖSTERREICH: Rudolf Lechner&Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526, Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0



Fragen Sie bei Ihrem Buchhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 300 aktuellen Computerbüchern und Software.

708131

Rückblick

Leser fragen – Redakteure antworten: Wir gehen auf die in Zuschriften am häufigsten angesprochenen Kritik-Punkte ein.

Auch nach dem letzten Sonderheft gab es wieder erfreulich viele Reaktionen von eurer Seite. Sei es in Form von Leserbriefen oder durch das Ausfüllen unseres Fragebogens. Unter allen, die sich beim Fragebogen beteiligt haben, wurden ein paar feine Preise verlost. Die Gewinner findet ihr im Textkasten auf dieser Seite.

Diesmal wollen wir mal nicht »Brief für Brief« auf das Leser-Echo eingehen, sondern konzentriert die am häufigsten gestellten Fragen und Anregungen beantworten. Der Hauptgrund für diese Form sind die zahlreichen von euch ausgefüllten und zurückgesandten Fragebögen, auf denen oft stichwortartig interessante Anmerkungen zu finden waren.

Ein wenig Statistik

Die Auswertung der Leserumfrage des letzten Sonderhefts brachte ein paar bemerkenswerte Ergebnisse. Besonders gefreut haben wir uns über die Antworten auf die Frage »Wie hat Ihnen das Sonderheft gefallen?«. 48,3 Prozent antworteten »Sehr gut« und 47,8 Prozent kreuzten »Gut« an. 2,9 Prozent stimmten für »Mittelmäßig«, während insgesamt 0,9 Prozent sich für »Kaum« oder »Gar nicht« entschieden.

Die Antworten auf die Frage »Welche(n) Computer besitzen Sie?« brachte einige Überraschungen. So errangen Commodore 64 und Commodore 128 mit zusammen 69,4 Prozent eine satte Zweidrittelmehrheit. Auf dem zweiten Platz folgt schon der Amiga mit 8,1 Prozent, dicht gefolgt von seinem Rivalen Atari ST mit 7,3 Prozent. Die Atari XL/XE-Besitzer waren mit 6,5 Prozent vertreten und liegen damit vor Schneider CPC (5,2 Prozent). Alle anderen Computer waren jeweils mit weniger als 3 Prozent vertreten.

Die Frage nach dem Alter unserer Leser brachte eine dicke Mehrheit für die Altersgruppe zwischen 12 und 17 Jahren: 79,5 Prozent! Unser Sonderheft hat also ein eher jugendliches Publikum (was in unserer Redaktion Kommentare wie »Ich fühle mich plötzlich so alt« zur Folge hatte). Doch auch reifere Semester sind vertreten: Respektable 8,2 Prozent aller Leser sind immerhin über 25 Jahre alt.

In unserem Fragebogen wollten wir auch wissen, welche Wertungen ihr den Spielen geben würdet, die wir im letzten Sonderheft testeten. Die Durchschnitts-Wertungen für jedes einzelne Spiel aufzuzählen, wäre wohl etwas zuviel des Guten. Festzuhalten ist aber in jedem Fall, daß die Leser-Meinung zu »Defender of the Crown« sich am stärksten von der unserer Redaktion unterschied: In den meisten Fragebögen wurden dem Programm wesentlich mehr Punkte zugestanden als die 47, die wir dem das Spiel gewährten.

Ansonsten gab es aber keine gravierenden Abweichungen. Es ist klar, daß jeder einen etwas anderen Geschmack hat und ein paar Punkte mehr oder weniger geben würde. Im großen und ganzen sind die Wertungen von Redaktion und Lesern recht ähnlich. Allgemein fiel auf, daß ihr zu etwas höheren Wertungen neigt und auch mal eine 100 vergebt. Damit sind wir bei einem öfters geäußerten Vorwurf in Leserbriefen. Es wurde bemängelt, daß wir bisher noch nie eine 100 vergeben haben. Der Grund dafür ist relativ einfach: 100 ist der höchste Wert unserer Bewertungsskala und bedeutet deswegen schlicht und einfach »perfekt«. Und es ist uns wirklich noch nicht passiert, daß wir bei einem Programm überhaupt nichts gefunden haben, was nicht besser sein könnte. Man möge uns bitte keine Knausrigkeit beim Umgang mit den Wertungen vorwerfen, aber wir wollen auch keine Punkte-Inflation betreiben.

Wie entstehen eigentlich unsere Wertungen? Natürlich nicht dadurch, daß ein Tester meint »Heute scheint die Sonne; geben wir dem Spiel doch 82«. Bei Redaktionsschluß versammelt sich vielmehr die ganze Crew zur Wertungs-Konferenz. In zum Teil recht turbulenten Diskussionen feilschen dann alle Redakteure, die das betreffende Programm lang genug gespielt haben, um die Wertungen. Wir vergleichen die neuen Wertungen ständig mit den Daten von älteren Spielen. Alle Wertungen, die wir jemals vergeben haben, speichern wir mit einer Datenbank auf einem PC.

Bei den Vergleichen mit älteren Wertungen muß man natürlich auch den Zahn der Zeit berücksichtigen. Die Wertungen orientieren sich immer an dem, was man zur Zeit von einem Programm für einen Computer erwarten darf. Der Computer-Typ spielt da auch eine wichtige Rolle. Grafiken auf Spectrum und Amiga kann man nicht willkürlich miteinander vergleichen; wir müssen darauf achten, wie gut die Hardware ausgenutzt wird.

Die folgenden Leser wurden als Gewinner bei unserer Fragebogen-Aktion gezogen. Herzlichen Glückwunsch!

Je ein Jahres-Abonnement unseres Magazins Happy-Computer gewannen:
Marco Hesselbart, 2057 Reinbek 5
Wolfgang Lotz, 1000 Berlin 48
Wilfried Neumann, 2800 Bremen 1
Martin Schmidt, 4837 Verl 1
Christian Wanke, 4440 Rheine

An folgende Leser geht je ein Happy-T-Shirt:
Thilo Beranek, 7135 Wiernsheim 2
Michael Berg, 7735 Teningen 1
Andr Sergio Court, 4650 Gelsenkirchen 2
Knud Feurig, 2000 Hamburg 61
Philipp von Funcke, 8000 München 71
Markus Glaubitz, 6676 Erfweiler-Ehlingen
Manfred Herklotz, 8255 Schwindegg
Alexander Jung, 5249 Heckenhof
Michael Luber, 8452 Hirschenau
Michael Stickel, 6467 Hasselroth 3

Im letzten Spiele-Sonderheft testeten wir erstmals Videospiele. Die Reaktionen waren sehr zwiespältig. Auf der einen Seite gab es Zustimmung von Videospiel-Freaks und solchen, die sich demnächst eine Konsole kaufen wollen. Viele Computer-Besitzer waren allerdings sauer und forderten kurzerhand »Raus mit den Videospielen«.

Zankapfel Videospiele

Wer sich aber diese Ausgabe ansieht, wird feststellen, daß wir wieder einige Videospiel-Module testen. Das liegt keinesfalls daran, daß wir die Meinung unserer Leser ignorieren. Es gibt aber Anzeichen, daß sich die Videospiel-Szene mehr und mehr belebt. Mit dem Nintendo Entertainment System ist vor ein paar Monaten eine weitere Konsole auf dem deutschen Markt eingeführt worden. Außerdem gibt es für das Sega-Master-System einige neue Module, die uns teilweise sehr beeindruckt haben. Um euch hier auf dem laufenden zu halten, haben wir die Videospiel-Rubrik beibehalten. Blättert doch einmal nach und seht euch die Tests so interessanter Module wie »Out Run«, »Rocky« und »Super Mario Bros.« an.

Ein weiterer Kritikpunkt war die Besprechung von schlechten Spielen. Während einige Leser unseren ruppigen Besprechungen den höchsten Unterhaltungswert abgewinnen können, halten andere Tests von Flops für Platzverschwendung. Wir meinen aber, daß sie notwendig sind. Woher soll man schließlich wissen, daß ein Spiel nicht sonderlich gut ist, wenn wir es nicht besprechen? Und Mini-Tests von schlechten Programmen scheinen uns auch kein guter Kompromiß zu sein. Wir wollen ja begründen, warum uns ein Spiel nicht gefällt.

Mit der Form unserer Tests scheinen die meisten von euch zufrieden zu sein. Es gab jedenfalls reichlich Lob, für das wir uns herzlich bedanken dürfen. Besonders die Gesichter unserer Tester, die in den Meinungskästen abgebildet sind, scheinen Grund zur Erheiterung gewesen zu sein. Da wir in diesem Sonderheft gleich mit fünf Redakteuren zur Sache gegangen sind, sollte in diesem Bereich für Abwechslung gesorgt sein. (hl)

Hallo Freaks



"Dieses Mal gibt's einen neuen Rekord bei »Hallo Freaks«: 19 Seiten Tips, Karten und Lösungen gab's noch nie in einem Sonderheft. Und das ist ganz allein euren vielen Zuschriften zu verdanken. Hier seht ihr gerade, wie ich mit Anatol eine besonders gelungene Karte begutachte."

Gunship-Tips von Wild Bill

Er war früher Air-Force-Pilot, hat eine Softwarefirma aufgemacht und ist gleichzeitig deren Präsident, Spieletester und härtester Kritiker: William »Wild Bill« Stealey. Er ist in den High-Score-Listen der Microprose-Simulationen immer ganz oben zu finden und spielt die Produkte seiner Firma täglich mehrere Stunden lang. Es gibt wohl keinen Menschen auf der Welt, der die Hubschrauber-Simulation »Gunship« besser kennt als Wild Bill – die Programmierer einmal ausgeschlossen.

Bill hat sich für unsere Leser an den Joystick gesetzt und seine wichtigsten Tips für Gunship preisgegeben. Schalten wir nun um in das Cockpit unseres Apache-AH-64-Hubschraubers und lassen Wild Bill sprechen:

»Zu allererst mal müßt ihr euch darüber im klaren sein, daß Gunship eine Simulation ist. Als zweites müßt ihr dann daran denken, daß man bei einer Simulation seinen Verstand benutzen muß. Also laß dir deine Mission erst mal durch den Kopf gehen, bevor du losfliegst.

Wenn du einfach in dieses Tal des Todes hineinfliegst und dich nicht darum kümmerst, was dich erwartet, kommst du dann nicht in enorme Schwierigkeiten? Schlimmer noch, du versetzt dir selbst einen Tritt in den Hintern. Also brauchst du Informationen. Denke dran: Das Schlachtfeld von heute ist ein elektronisches Schlachtfeld. Man wird dich suchen, mit Radar und anderen Tricks. Also versuchst du, so wenig Aufsehen wie möglich zu erregen, klar?

Stell' dir ein Radar wie ein normales Fernglas vor. Das heißt: Bist du hinter einem Hügel versteckt, sieht man dich nicht. Wenn du nahe am Boden zwischen Bäumen und Büschen bist, wird man dich auf dem Radar nicht so schnell entdecken. Du machst auch durch hohe Geschwindigkeit auf dich aufmerksam – ein langsam fliegendes Objekt könnte auch ein Vogel oder ein Auto sein, also schenkt man ihm weniger Beachtung.

Du mußt als erstes lernen, den Hubschrauber schnell zu stabilisieren. Du wirst niemals ein Ziel treffen, wenn der Hubschrauber andauernd hin- und herwankt. Wenn du dich einfach laut brüllend auf deine Ziele stürzt, bist du verdammt schnell am Boden. Also brauchst du vorher Information. Wo ist der Gegner, welche Waffen hat er?



Denke dran, das TADS-Zielsystem hat eine größere Reichweite je höher du fliegst. Der Haken daran ist: Wenn du hoch fliegst, können dich die anderen von weitem sehen. Also: Schleiche dich in ein Gebiet, steige kurz auf, schau dich um, geh' wieder runter. Versuche niemals, irgendwo mit Karacho durchzujagen und alle Feinde abzuknallen. Mit einem Jet geht das vielleicht, aber ein Hubschrauber ist nicht schnell genug.

Fassen wir zusammen: Du mußt dich gut verstecken und vorher informieren. Du mußt schnell ausweichen können, den Hubschrauber schnell wieder stabilisieren. Du mußt wissen, wie du das Gelände zu deinem Vorteil ausnutzt. Du mußt wissen, wie du die Landkarte benutzt, oder du wirst dich verirren. Du mußt wissen, welche Gebiete du schon freigeräumt hast und welche nicht. Und du mußt immer daran denken: Wo wäre der beste Platz, an dem der Feind seine Waffen aufbauen könnte.

O.k., laßt es uns mal probieren. Ich fliege jetzt mal eine Mission, ihr könnt meine Kommentare dazu lesen. Da jede Mission anders verläuft, könnt ihr leider nicht mitspielen. Ich nehme West-Europa. Das ist der gefährlichste Platz von allen und vielleicht werden sie mich abschießen. Selbst Major Bill passiert es, daß er abgeschossen wird. Aber wenn man es immer schaffen würde, wäre es ja keine Simulation, oder?

Ich schreibe mir als erstes immer auf, was ich zu tun habe. Was sind meine Ziele, wo liegen sie, welche Waffen hat der Gegner? Ich soll feindliche Anti-Aircraft-Guns auf 05:10 zerstören und meine Truppen bei 09:10 unterstützen. Es ist eine Mission am Tag. Der Wind kommt aus Westen mit etwa zwei Knoten, die Temperatur ist 58 Grad Fahrenheit. Das bedeutet: Ich kann viele Waffen mitnehmen. Je kälter es ist, desto mehr kann ein Hubschrauber tragen.

Natürlich muß ich mir mein Paßwort aufschreiben – es heißt diesmal »Knockout« – und das entsprechende Gegenpaßwort (das Countersign) aus der Anleitung heraussuchen. Sonst komme ich nie mehr zur Heimatbasis zurück.

Welche Waffen verwendet der Gegner? Es sind Truppen des Warschauer Pakts, aber relativ untrainierte. Sie haben SA7s, SA8s und SA9s. Ihre schlimmste Waffe ist die ZSU234, eine vierläufige 23-mm-Kanone. Außerdem sind einige Hind-Helikopter in diesem Gebiet. Echte Piloten nehmen sich für die Planung einer Mission etwa vier- bis sechsmal länger Zeit, als die ganze Mission dauert, weil du wissen mußt, wo du zu schießen und wo du in Deckung zu gehen hast. Also: Ran an die Planung.

Unser erstes Ziel ist auf 05:10, die AA-Geschütze. Dann haben wir sieben Ziele auf 09:10, wo wir unsere Truppen unterstützen sollen. Etwas Infanterie, eine Luftwaffen-Basis und drei Panzer. Also

brauchen wir ein paar 2.75-Raketen, das ist sehr wichtig! Wir brauchen auch was, um die Panzer zu zerstören – das geht am besten mit der Bordkanone. Das ist eines der Geheimnisse: Wenn du die falschen Waffen einpackst, geht die Mission meistens schief. Nimm niemals die Standard-Bewaffnung.

Wir werden uns zuerst um das Secondary Target kümmern. Wir schauen auf die Karte und schauen, ob wir das Gelände zu unserem Vorteil nutzen können. Denke auch daran: Auf der Karte sind nur die bekannten Ziele verzeichnet. Überall können weitere Gegner lauern, die deinem Hauptquartier nicht bekannt sind.

O.k., Motoren starten, ein letzter Blick auf die Landkarte, eine großer Hügel vor uns, wir gehen zuerst auf die Panzer, dann die Infanterie, dann die Basis. Dann fliegen wir im Schutze dieser Bergkette zum Primary Target. Benutze den Autopiloten!

Ich stelle den »Collective« auf 90 Prozent. Nicht zu hoch fliegen, sonst sieht dich die Großmutter des Gegners auf mehrere Kilometer Entfernung. 50 Fuß, Boden-Auftrieb ausnutzen, erstes Ziel im Visier: Infanterie. Kanone entsichert, wir sind auf 100 Fuß, 0.6 Kilometer Entfernung, Feuer. Got them!

Oh nein, ein feindlicher Hind-Hubschrauber! Collective aus, Nase hoch, er ist hinter dem Hügel. Ich entsichere die Sidewinder – er wartet auf mich hinter dem Hügel. Ich lasse ein Auge auf dem Radar, ich warte auch, er wird nervös, kommt hinter dem Hügel hervor. Ich feuere die Rakete ab, Treffer! Siehst du, ich mußte warten, geduldig sein. Wäre ich um den Hügel geflogen, hätte er mich in der Luft zerpustet. Gut, nun wieder runter, den Hügel als Deckung nutzen. Die Panzer sind auf der anderen Seite des Hügels.

Nun benutze ich die Pause-Funktion. Das ist eine Simulation, also nutze jede Bedenkzeit aus, die du hast. Gehe in den Pause-Modus, plane den nächsten Angriff. Mein TADS-System hat schon den ersten Panzer hinter dem Hügel erfaßt. Ich werde rechts um den Hügel fliegen, werde die Kanone benutzen, die einzige, die gegen Panzer Erfolg verspricht. Aber ich werde da nicht überstürzt hineinrasen, denn ich will noch ein paar Jahre leben.

80 Fuß, 100 Knoten, nahe dranbleiben, Ziel bis auf 600 Meter herankommen lassen, und dann gibt es den Panzer schon nicht mehr, bevor der merkt, was eigentlich gespielt wird. Einer weg, aber es sind noch ein paar übrig. Dort sind zwei nebeneinander. Dahinter der ganze Rest. Viel Infanterie, zwei Panzer, die Basis. Muß tief bleiben. IR-Rakete gegen mich abgefeuert, Flare abgeworfen, noch eine Rakete, hat mich getroffen – aber kein nennenswerter Schaden. Glück gehabt. Ich bin zu hoch, runter auf 50 Fuß, noch eine Rakete, ich muß noch tiefer, in Bodennähe finden die Raketen mich nicht so leicht, bin jetzt auf zehn Fuß, zurück hinter den Hügel, verstecken und verschnaufen.

Aha, dahinten auf der Straße ist noch mehr Infanterie. 2,75-Rakete entsichert, abgefeuert. Ich bin über freiem Feld, also tief unten bleiben, langsam fliegen. Halt, schon wieder einer von diesen Hinds. Schnelle Drehung, er ist direkt vor meiner Nase und meine Sidewinder ist schon auf dem Weg. Ich bin schon wieder viel zu hoch: 200 Fuß.

Du mußt immer bereit sein, kurzzeitig abzubrechen, was du gerade tust. Ich habe mich jetzt ein wenig gehenlassen, ich habe Gegner links und rechts von mir – ZSU234, aber ich habe ihn erwischt, bevor er mich im Visier hatte. Ich muß rasend schnell denken, Entscheidungen treffen. Du must zuerst die Gegner zerstören, die dich am leichtesten erwischen können.

Ich habe die Basis links noch nicht angerührt, denn es gibt hier viele ZSU234s und Hinds. Das sind die stärksten Dinger, die gegen dich eingesetzt werden, also weg damit. Wenn du die nicht sofort erledigst, kommst du niemals wieder heim.

Das wäre geschafft, nun zurück zu unserem eigentlichen Ziel, der Basis. Da ist ein SA9, ich nehme ihn ins Visier, obwohl ich es hasse – er ist ziemlich unwichtig. O.k., da ist die Basis, Raketen entsichern. Ein Schuß, zwei Schüsse – WHAM! Weg ist sie. Nun Nase runter, weg mit mir. Das Secondary Target ist zerstört.

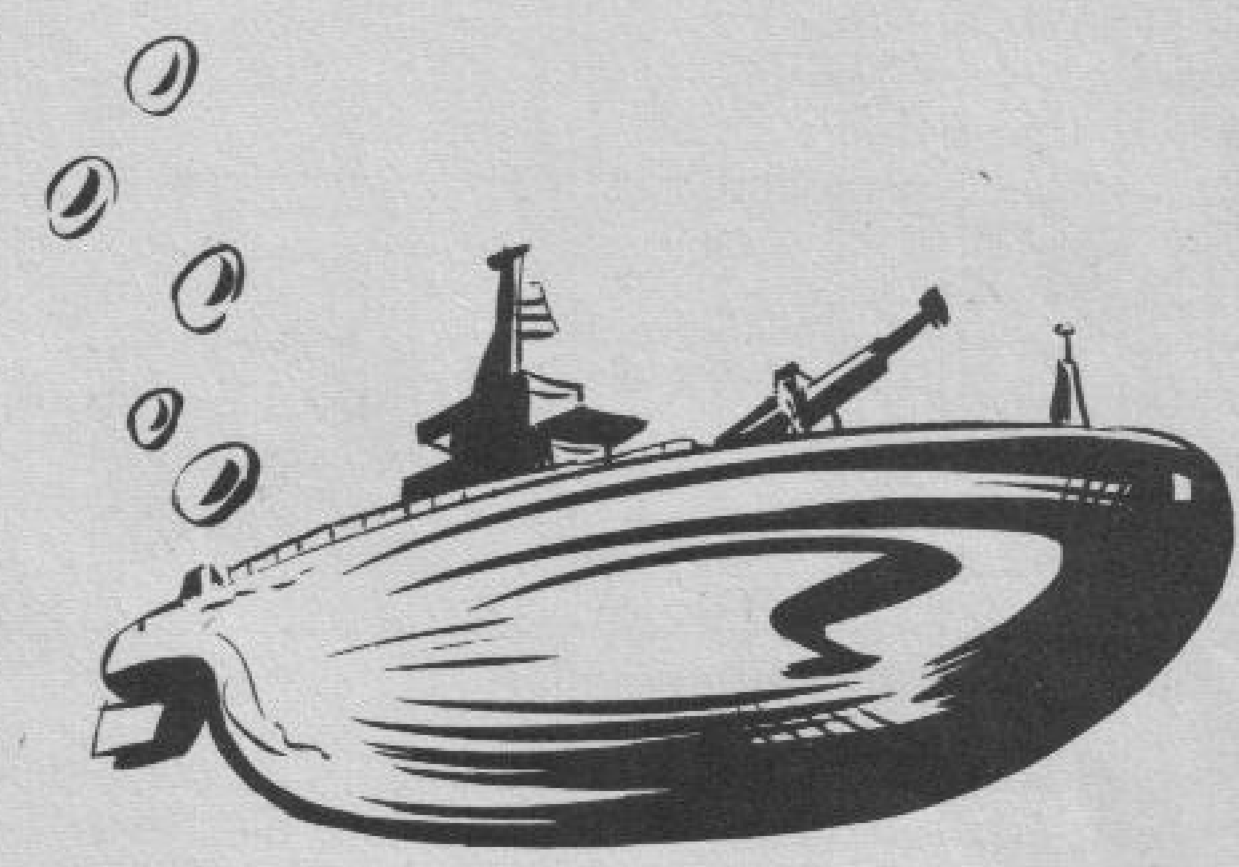
Also wieder in den Pause-Modus, wieder planen. Das Primary Target ist im Westen, ich habe Deckung durch eine Bergkette. Es führen einige Straßen dorthin, die werde ich benutzen. Wir sagen IFR dazu, was ein kleiner Witz ist. IFR heißt eigentlich »Instrument Flight Rules« (Instrumenten-Flug-Regeln). Piloten meinen mit IFR aber »I Follow Roads« (ich folge Straßen). Es ist eine gute und einfache Methode der Navigation.

Das Zielgebiet ist ein kleines Tal, und es sieht aus, als gäbe es dort eine ganze Menge gefährliches Zeug. Also: langsam anfliegen und genau umgucken, bevor ich da rein fliege.

Ich könnte jetzt noch stundenlang weiterfliegen, aber hier muß mal Schluß sein. Noch ein paar letzte, wichtige Tips: Geh auf deine Ziele los, zerstöre Sie, erfülle deinen Auftrag und dann sofort zurück zur Basis. Versuche niemals, den wilden Mann zu spielen und einfach so auf die »Jagd« zu gehen. Es bringt nichts, du verlierst höchstens dein Leben! Verstecke dich so gut wie möglich vor dem Feind. Plane stets im Voraus, was du tust. Denke immer daran: Gunship ist kein Action-Spiel, es ist eine Simulation. Also gebrauche deinen Verstand in jeder Phase des Spiels. Und nun: Viel Glück!

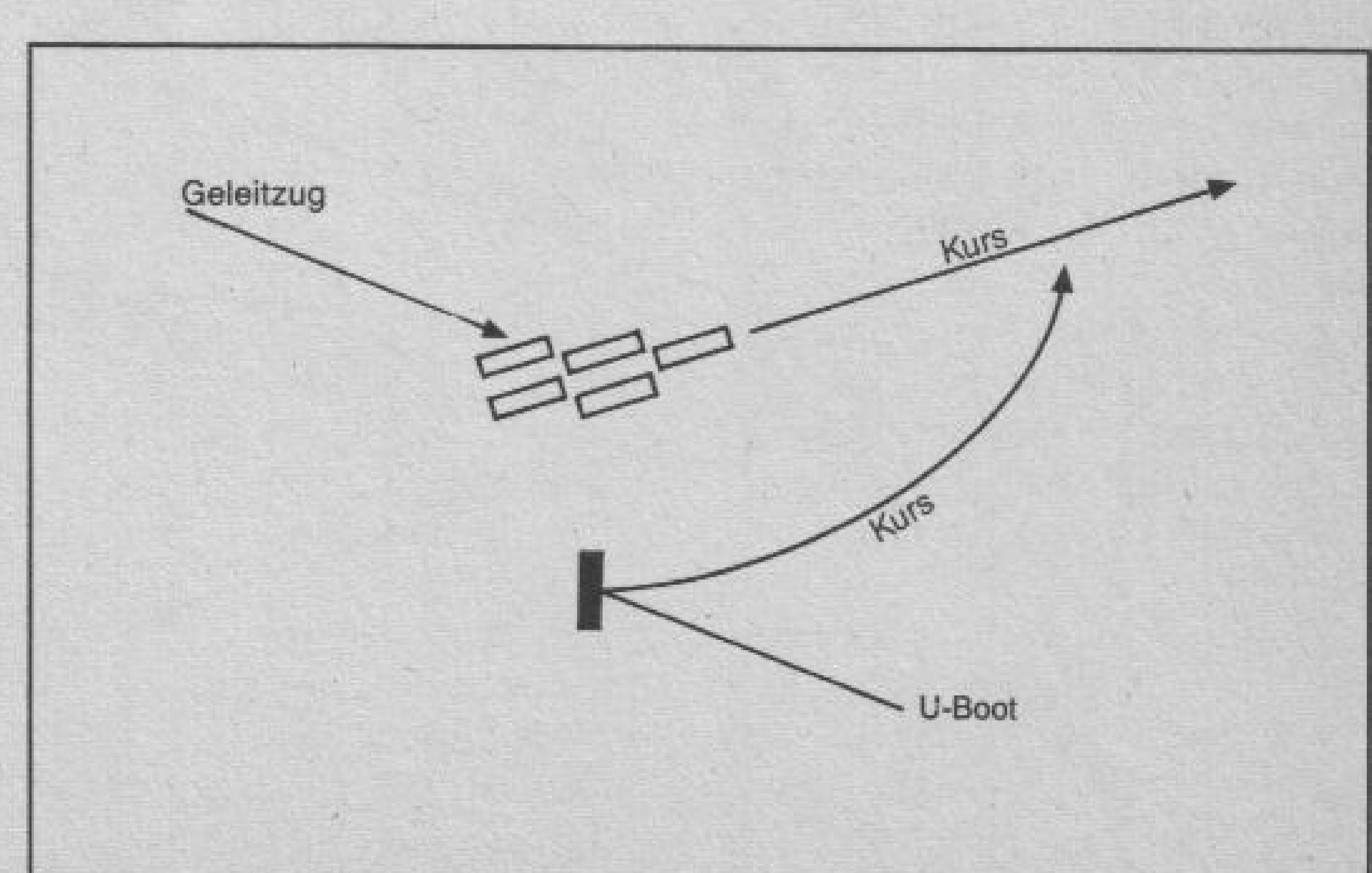
(William Stealey/bs)

Silent Service für Fortgeschrittene

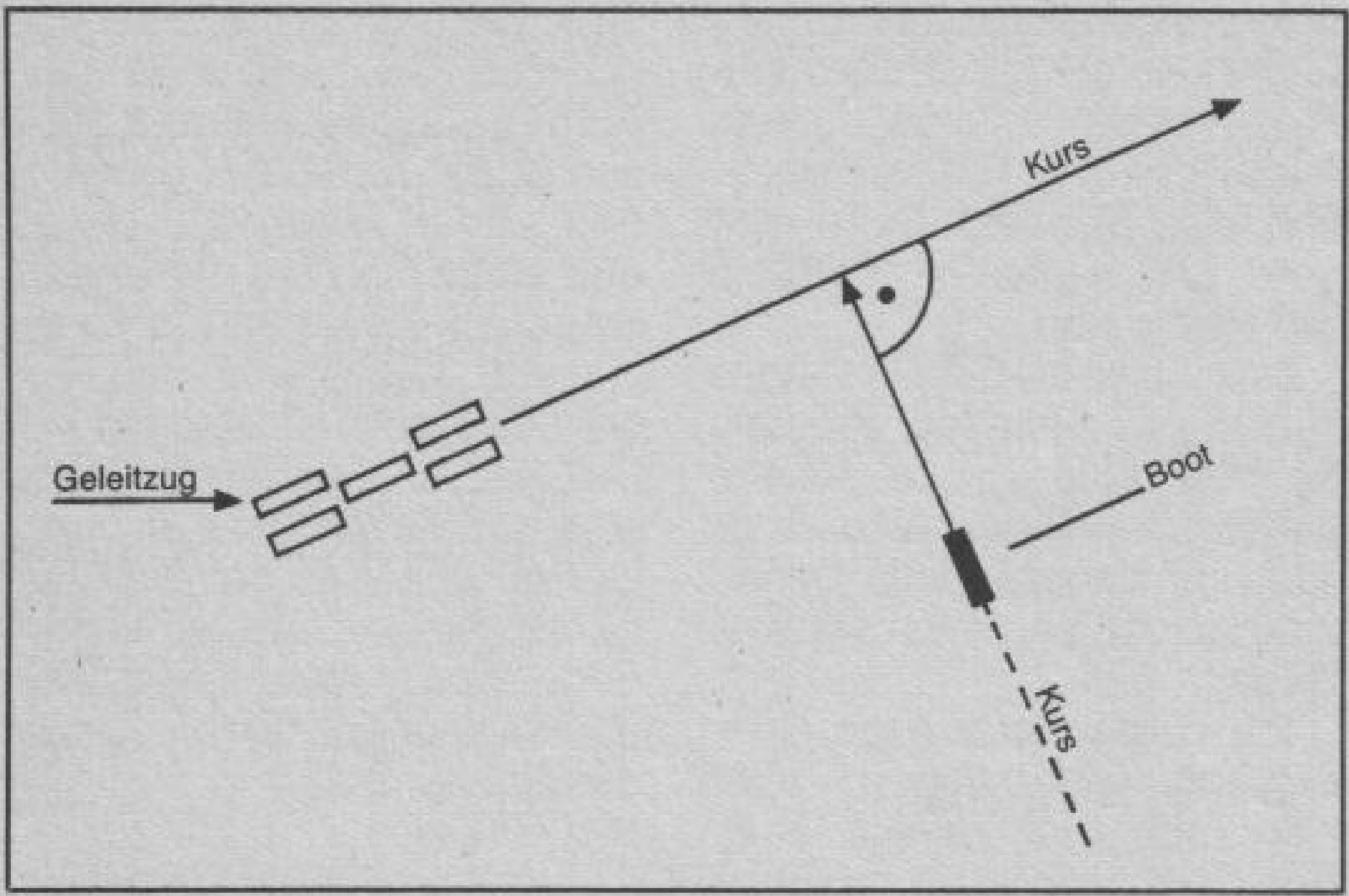


Holger Hollmann aus Gelsenkirchen ist ein Fan von »Silent Service« und hat uns einige Tips dazu gegeben:

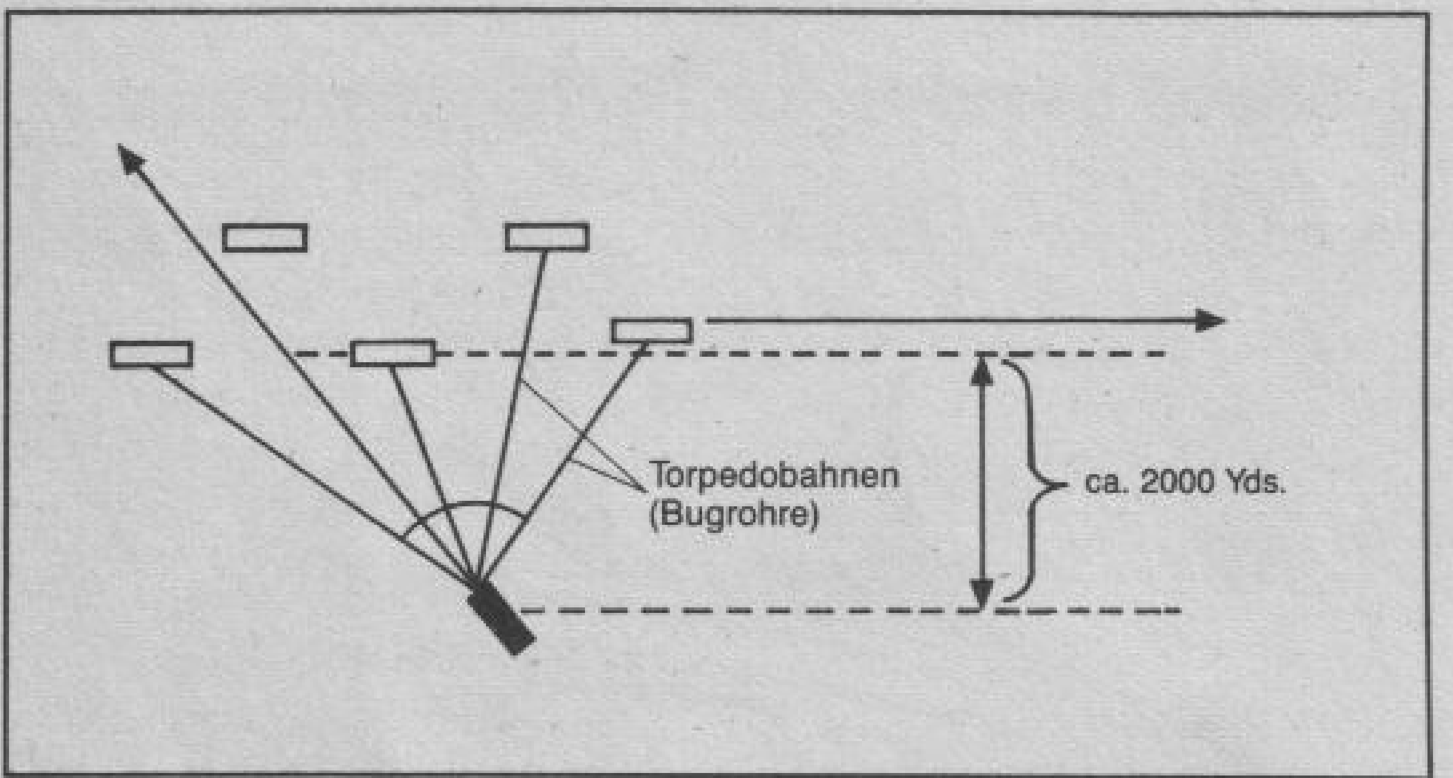
- Die War Patrols sind wohl am interessantesten, allerdings auch recht schwer. Besonders wenn man mit den Patrouillen Tang oder Bowfin anfängt, erzielt man selten Erfolge über 25000 Tonnen. Einfacher ist dagegen die Seawolf-Mission. Sie findet in einem frühen Stadium des Krieges statt. Deshalb findet man im südchinesischen Meer zwischen Sumatra und Bormeo häufig noch Züge von sechs bis acht Frachtern, die ohne Geleitschutz fahren.
- Wenn man nun auf einen Verband stößt, sollte man als erstes versuchen, unentdeckt zu bleiben und den Kurs der Schiffe auszumachen. Dazu eine Karte anwählen, auf der der Geleitzug noch zu sehen ist, dann den Antrieb stoppen und Time Scale 4 anwählen. Jetzt kann man mit großer Sicherheit den genauen Kurs bestimmen.



Grafik 1: Stellung vor dem Angriff



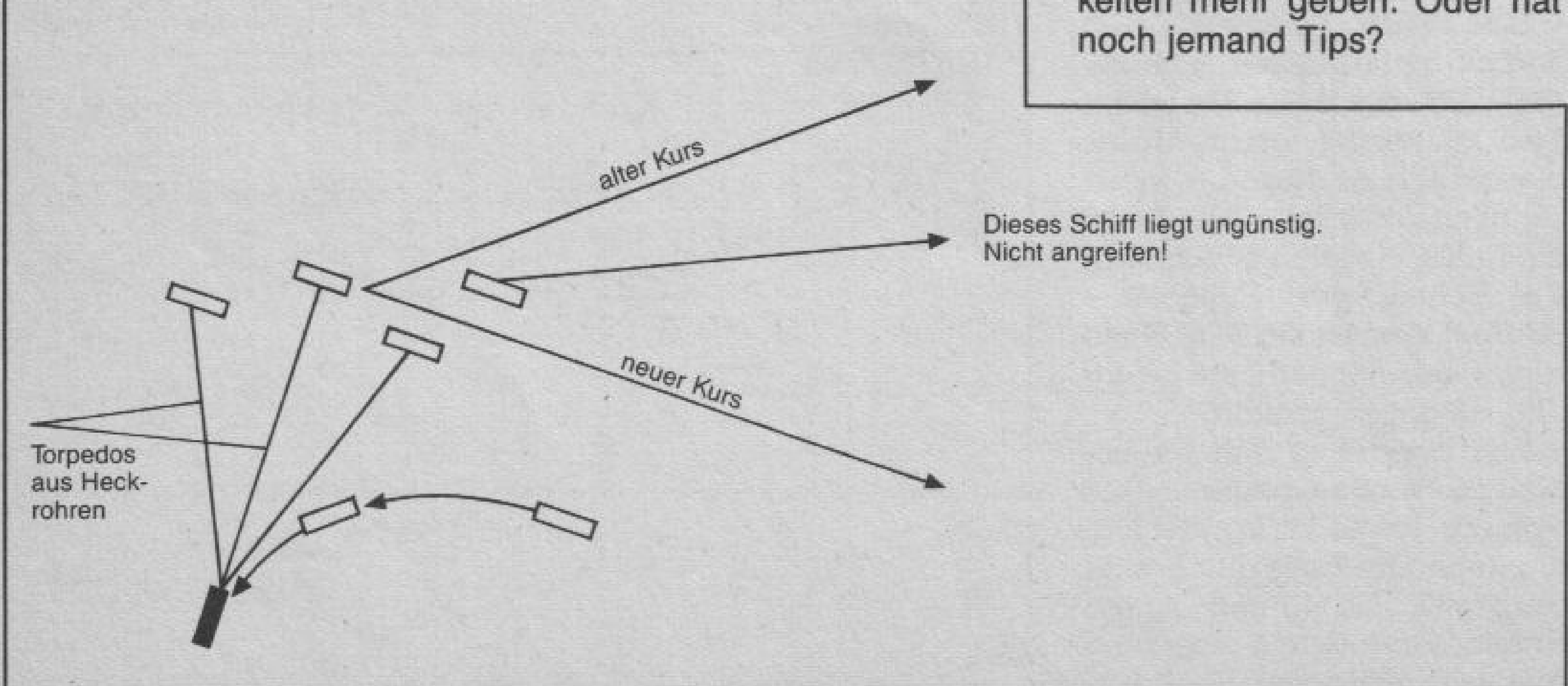
Grafik 2: Das Boot geht auf Kurs



Grafik 3: Die günstigste Feuerposition

- Zum Angriff vor den Geleitzug setzen und auf rechtwinkligen Kurs tauchen (siehe Grafiken 1 und 2). Um eine günstige Feuerposition einzunehmen, muß man nahe an die Schiffe herantauchen. Je näher man ist, desto höher ist die Treffsicherheit. Das hat aber auch Nachteile: Torpedos können das Ziel unterlaufen, oder getroffene Schiffe nehmen einen Kurswechsel vor und versuchen, das Schiff zu rammen.
- Es ist wichtig, möglichst erst dann zu schießen, wenn der erste Frachter den Punkt der geringsten Entfernung bereits überschritten hat. Dann gegen den Kurs der Schiffe wenden und die Heckrohre abfeuern (siehe Grafiken 3 und 4).
- Es ist sinnlos zu versuchen, alle Schiffe auf einmal treffen zu wollen. Die hinteren Schiffe werden meistens durch andere verdeckt. Um an sie heranzukommen, kann man einige Schiffe lahmschießen, um den Konvoy auseinanderzubrechen. Die bereits angeschossenen werden dann eine leichte Beute für das »deck gun«.
- Um sie zu versenken, taucht man auf, geht auf parallelen Kurs und beschießt sie mit der Bordkanone. Die anderen Frachter werden unter Umständen den Kurs ändern, um zu entkommen. Man kann Sie hinterher angreifen. Wenn man Glück hat, gelingt es, die Schiffe so zu treffen, daß sie alle mit einer unterschiedlichen Geschwindigkeit fahren.
- Einzelne Zerstörer anzugreifen ist nicht nur gefährlich, sondern auch Verschwendung von Munition und Torpedos. Frachter sind aufgrund ihrer Größe eine leichtere Beute. Tanker sind schwer zu zerstören. Wenn der Konvoy von Zerstörern begleitet wird (was mit Sicherheit der Fall ist), sollte man sie mit einigen Torpedos anschießen. Allerdings sind Tanker auf einer Patrouillenfahrt selten.
- Wenn man nach einem Angriff verfolgt wird, ist es besser, in die Tiefe zu entkommen und sich den Ortungsschutz der verschiedenen Wassertemperaturen zunutze zu machen als den Wasserbomben ausweichen zu müssen. Sollte dabei ein Zerstörer zu nahe auf das Boot aufrücken, so fährt man bei voller Fahrt einen Kreis. Dadurch gewinnt man Zeit und kann eher in die Tiefe verschwinden. Dort sollte aber dann die Fahrt reduziert werden, um eine Ortung zu erschweren. Dabei immer auf die Tiefe achten, sonst passiert es, daß man zu tief hinabstößt.
- Wenn man die Notauftriebtanks ausgeblasen hat, ist das Boot nicht tauchklar und sehr verwundbar. Auch sollte man aufpassen, ob das Boot bei stillgelegten Maschinen wegsinkt. Dann entweder kleine Fahrt aufnehmen oder das Tiefenruder zum Auftauchen betätigen.

Jetzt sollte es eigentlich keine besonderen Schwierigkeiten mehr geben. Oder hat noch jemand Tips?



Grafik 4: Jetzt schnell verschwinden!

Kobayashi Naru

Die folgenden Tips hat Eric Beetz aus Berlin an »Hallo Freaks« geschickt. Es ist die komplette Lösung zu dem Kassetten-Adventure »Kobasahi Naru«. Die Lösung ist zwar nicht lang, aber die Rätsel sind zum Teil recht knifflig.

Wer sich übrigens den Spieletest und die Bewertungskästen (inklusive Redakteursgesichter) nicht entgehen lassen will, findet ihn in dieser Ausgabe unter der Rubrik »Billigspiele«.

Erster Teil:

Zuerst nimmt man die Axt, geht dann zum Baum, untersucht diesen und wirft die Axt nach dem Stengel der Frucht. Dann untersucht man die Pflanze und nimmt danach das Blatt und die Frucht. Nun begibt man sich zu Krakod, bricht die Frucht auf und wirft diese in das Maul des Monsters.

Wenn man das hinter sich gebracht hat, geht man an den Fluß und nimmt die Pflanze, ißt das Blatt und spaziert zum Pilz. Dann muß man auf den Obelisken klettern, von dort auf die Barriere springen und kann so zum Gameroom zurückkehren.

Zweiter Teil:

Die Solance nehmen, die erst aktiviert und dann hochgehoben (pull) werden muß. Nun läuft man zum Tunnel und sieht sich diesen ein wenig näher an, geht weiter zum Cliff und hebt die Sauerstoffmaske auf. Wenn man die Maske aufsetzt, kann man in den Tunnel gehen.

Im Tunnel blockiert ein Insekt den Weg. Man vertreibt es, indem man seine Fühler mit der aktivierten Solance abschlägt. Dann begibt man sich weiter nach Osten zur Wasserfläche. Dort ins Wasser springen und in die Muschel schwimmen. Man nimmt die Perle und benutzt die Solance, um der Muschel das Maul aufzusperren. Wenn man die Muschel verlassen hat, kann man auf sie klettern und so in den Gameroom zurückkehren, wo der letzte Teil des Abenteuers wartet.

Dritter Teil:

Man untersucht das Megaunit und schaltet es aus. Jetzt den Laser nehmen und zur Schlucht gehen, die man überspringen sollte. Auf der roten Fläche unbedingt den Laser aktivieren. Danach den Laser ablegen, das Rad packen und auch den Laser wieder aufnehmen. Das Rad muß in die Schlucht geworfen werden.

Jetzt erscheint ein Roboter. Wenn man auf ihn springt, kann man sich bequem zu einer Plattform tragen lassen.

Diese Plattform untersuchen, bis man die Geheimtür findet. Im Raum dahinter mit dem Laser auf den Computer schießen. Den beschädigten Computer einfach ausschalten. Dann nur noch das Rad im Süden holen und zurück in den Gameroom gehen.

Damit ist das Adventure gelöst. Na, war's denn so schwer?

Golden Path

Steffen Fisch aus Stuttgart und Phillip Westner aus Fellbach haben innerhalb von drei Tagen das Action-Adventure »Golden Path« gelöst. Sie schreiben, daß es nicht allzuschwer gewesen sein soll. Und hier nun die Lösung:

Alle Gegenstände, die man findet, braucht man nur einmal. Es gibt nur zwei Ausnahmen: Erstens den Apfel, den man immer bei sich haben sollte, wenn man an der Ziege vorbeigeht; die zweite ist der Ring.

Zuerst geht man an die Brücke, holt dort den Igel und den Schlüssel. Mit diesem begibt man sich zum Müller und erfährt von ihm, daß sein Sohn entführt worden ist, den man natürlich befreien muß. Man läuft dann zum Hintereingang des Schlosses, wo man den Schlüssel zur Zellentür findet. Zuerst öffnet man die Tür zum Schloß mit dem ersten Schlüssel. Wenn man im Schloß angelangt ist, spaziert man zwei Bilder nach rechts, wo man das Kind des Müllers findet. Man befreit es aus der mißlichen Lage, indem man mit dem anderen Schlüssel die Zellentür aufsperrt. Danach sagt man dem Kind, daß es dem Spieler folgen soll.

Von diesem Bild geht man dann weiter nach rechts zum Hund, bei dem man den Igel fallen läßt und den Speer mitnimmt. So greift der Hund nicht an.

Man verläßt das Schloß und nimmt die Pinzette mit, die vor dem Haus liegt. Mit ihr begibt man sich nun zum Baby-Drachen und zieht ihm den Dorn aus dem Fuß. Jetzt wieder zum Müller gehen und den verlorenen Sohn abliefern. Man bekommt einen weiteren Auftrag: Man soll dem Müller Wasser und einen Drachenzahn bringen.

Wieder zurück zum Baby-Drachen, den man sich durch das Dorn-Herausziehen zum Freund gemacht hat. Man nimmt den Wassereimer und geht zum Brunnen, der Drache folgt hinterher. Mit dem Wasser füllt man den Eimer. Vor dem Wassergeist braucht man sich jetzt nicht zu fürchten, da ja der Drache dabei ist. Schnell wieder zum Müller und ihm den Wassereimer geben.

Jetzt weiter zum Dieb, ihn zusammenschlagen und das Gold nehmen, das direkt neben dem Dieb liegt. Mit dem Gold geht man zum Beller, der den Weg zum feuerspeienden Drachen zeigt. Dort das Gold möglichst weit links vom Drachen ablegen und von rechts an den Drachen herangehen. Der Drache wird vom Beller abgelenkt und bemerkt den Spieler nicht. Man kann jetzt den Drachen mit dem Speer umbringen und sich den fehlenden Drachenzahn holen.

Den Zahn, wie befohlen, dem Müller geben. Zum Dank bekommt man von ihm ein Pulver. Mit dem Pulver in der Hand geht man zum Dämon. Der Dämon ist die Frau, die sich nach kurzer Zeit verwandelt und dann hämisch lacht. Dieser Frau gibt man das Pulver. Sie stirbt, und so bekommt man ein Schlafpulver, mit dem man das Krokodil am Tempel einschläfert.

Man begibt sich wieder zum Schloß und holt in der Küche das Fleisch. Das Fleisch gibt man dem hungernden Mann, von dem man dafür einen langen Stab bekommt. Dann weiter zum Brunnen, die Banane holen und ans Floß gehen. Wenn man jetzt den Stab benützt, fährt man über den Fluß zum Affen hinüber. Die Axt kann man übrigens liegenlassen. Jetzt wartet man, bis der Affe das Floß betreten hat und überquert wieder den Fluß. Dort angekommen, lockt man den Affen mit der Banane zum Turm, auf den man dann die Banane wirft. Der Affe klettert hoch und wirft dabei die gelben Räucherstäbchen herunter.

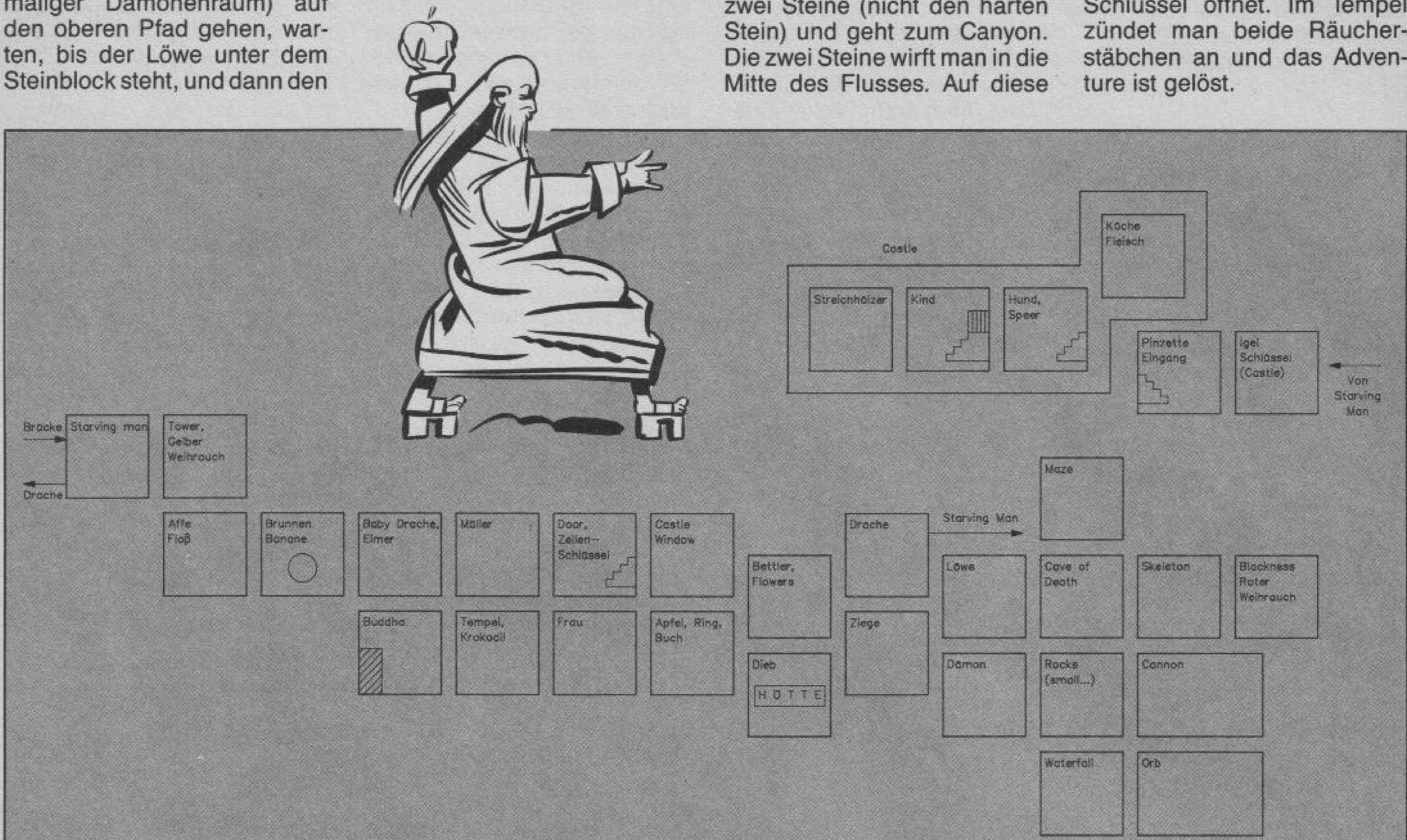
Mit diesen bewaffnet, geht man wieder zum (inzwischen schlafenden) Krokodil und legt sie ab. Im Schloß findet man die Streichhölzer. Dort kann

man auch seine Energie auffrischen, wenn man die Eßstäbchen benutzt. Auch die Streichhölzer müssen beim Krokodil abgelegt werden. Von dort geht man zum Raum, wo früher der Bettler war, pflückt dort die Blumen und gibt sie dem Mädchen, von der man zum Dank eine Laterne erhält.

Im Raum des Löwen (ehemaliger Dämonenraum) auf den oberen Pfad gehen, warten, bis der Löwe unter dem Steinblock steht, und dann den Felsbrocken herunterwerfen. Danach ist der Weg zum Höhleneingang frei.

In der Höhle findet man das Skelett, das man zusammenschlägt. Den Knochen braucht man nicht. In diesem Raum nimmt man die Laterne in die Hand und geht damit in den Raum rechter Hand. Dort findet man die roten Räucherstäbchen. Dann wieder nach links weitergehen, bis man das Labyrinth betritt. Hier trifft man auf den Keymaster, dem man den Ring zeigen muß. Man erhält von ihm den Schlüssel zum Tempel.

Von hier aus läuft man wieder in den Raum mit den drei Felsbrocken. Dort nimmt man zwei Steine (nicht den harten Stein) und geht zum Canyon. Die zwei Steine wirft man in die Mitte des Flusses. Auf diese Art und Weise wird der Fluß gestaut und am Wasserfall öffnet sich eine Kammer, die den »Orb of Protection« enthält. Jetzt die gelben und die roten Räucherstäbchen, die Streichhölzer und den Schlüssel zum Tempel holen. In den Tempel kommt man, indem man über das Krokodil steigt und die Türe zum Tempel mit dem Schlüssel öffnet. Im Tempel zündet man beide Räucherstäbchen an und das Adventure ist gelöst.



Zur Orientierung: Die Karte von »Golden Path«

Barbarian (Psygnosis)

Heiße Gefechte gibt's auf dem Atari ST oder dem Amiga, wenn sich Hartmut Vorwallner in Lübeck mit Monstern und Dämonen prügelt.

1. Hegor wird durch Bücken unverwundbar (Get-Icon oder F1).

2. Fallgitter und herabfallende Steine lassen sich durch Überspringen, Eiszapfen durch Bücken meistern.

3. Zur schnelleren Reaktion auf Angriffe empfiehlt es sich, die Tastaturabfrage parallel mitzubenutzen.

4. Der Ritter bewacht den ersten Bogen und ist unverwundbar. Die Pfeile lassen sich einsammeln (einfach bücken). Der Bogen läßt sich nicht aufnehmen.

5. Der richtige Bogen ist auf dem Gerüst hinter der ersten Wache mit einem Schild versteckt. Es ist aber nicht ganz einfach, ihn zu bekommen. Zuerst muß man springen und dann zum Bogen gehen. Schnell den Bogen nehmen und sofort zweimal zurückspringen.

6. Vulcuran kann nur durch zwei Pfeile getötet werden. Er bewacht übrigens das Schild, das für den weiteren Verlauf des Spiels unerläßlich ist.

7. Das Pendel ist eine der schwierigsten Stellen des Spiels. Man wartet, bis das Pendel beim Aufschwung zum Mittelpunkt läuft. Dann bückt man sich bei der Aufschwungphase und läuft erst in der Abschwungphase weiter. Da braucht man ganz genaues Timing, um diese Stelle zu meistern.

8. Erst die drei roten Magier töten, dann den Schild aufnehmen und zu Necron, dem Zauberer gehen. Dieser Mistkerl schießt mit Feuerbällen, die man aber mit dem Schild reflektieren kann. Die Feuerbälle werden dadurch zurückgeschleudert und töten den Zauberer. Achtung, dazu das Defend-Icon benutzen, auf keinen Fall angreifen.

9. Jetzt nur noch den Diamanten des Zauberers nehmen und in den Abgrund werfen.

10. Danach muß man leider den ganzen Weg wieder zurück. Wenn man die lange Strecke geschafft hat, kann man sich an der Abschlußgrafik erfreuen.

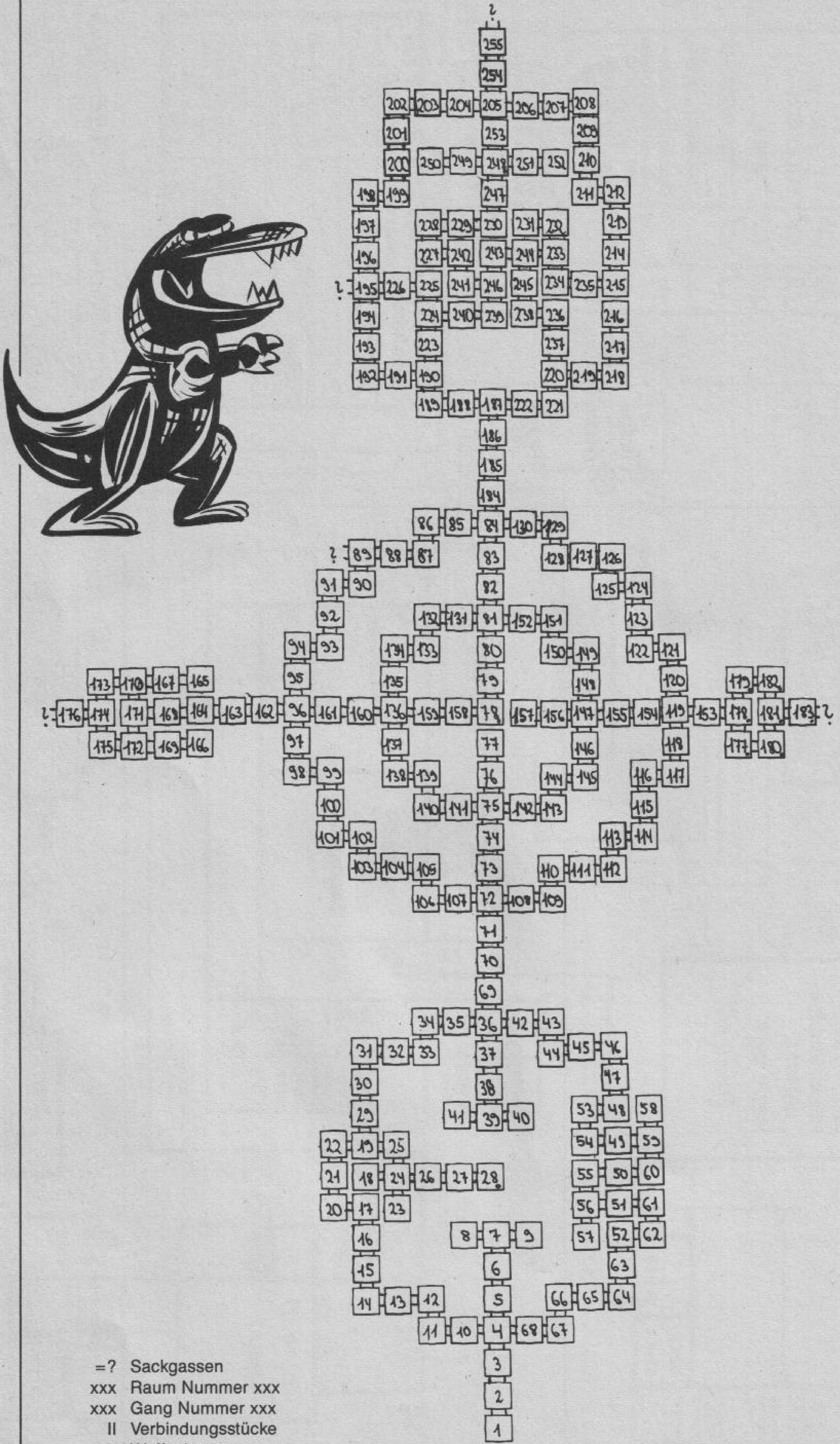
Barbarian (Palace)

Manfred Wilka aus Riedstadt ist ein großer »Barbarian«-Fan und hat einen Trick, wie man spielend viele Gegner besiegt:

Zunächst sollte man ihn mit mehreren Rollen in die rechte oder linke Ecke des Spielfelds zwingen. Da man nach einer Rolle etwas früher auf den Beinen ist als der gestürzte Gegner, kann man ihn mit Schwerthieben treffen, die von oben nach unten geführt werden.

Man drückt dazu den Feuerknopf und bewegt den Joystick nach links bzw. rechts unten, je nachdem, auf welcher Seite man steht. Wenn es dem Rivalen gelingen sollte, sich aus dieser mißlichen Lage zu befreien, so ist es kein Problem, ihn wieder in diese aussichtslose Position zu bringen.

Je stärker die Kämpfer in den höheren Levels werden, desto schwieriger ist es, sie durch Rollen zu Fall zu bringen, da sie mit Sprüngen ausweichen. Man muß dann etwas geduldiger sein und auch einige Schläge einstecken. Steht man dann schließlich dem Magier im achten Level persönlich gegenüber, sollte man seine Taktik ändern. Ist jemand soweit gekommen? Schreibt uns doch Eure Erfahrungen an »Hallo Freaks«!



=? Sackgassen
xxx Raum Nummer xxx
xxx Gang Nummer xxx
II Verbindungsstücke
28. Waffenkammer
78. Generatorraum
177.-183. Medizinische Sektion
248. Raum für Königin

Eine Riesenkarte von »Aliens«

Aliens

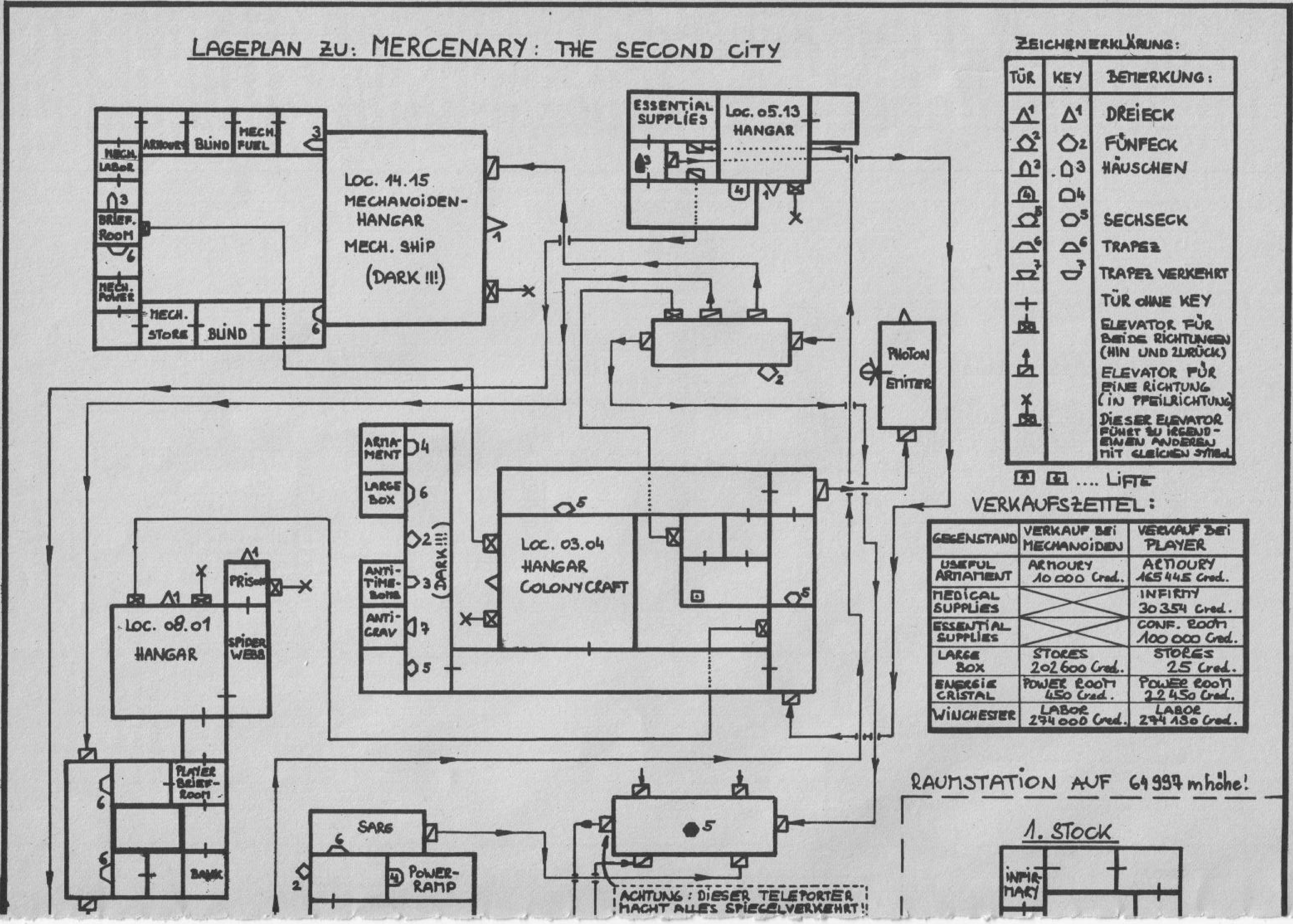
»Aliens« ist sicherlich ein Vergnügen für Kartographen. Thomas Felder aus Berkheim hat sich die Mühe gemacht, Tips zu Aliens zu schicken. Außerdem hat er eine komplette Karte gezeichnet, die ihn »viele graue Haare und viele Nächte gekostet hat«.

- In Raum 004 sollte man immer die Abzweigung nach Gang 010 nehmen. In Raum 028 befindet sich nämlich die Waffenkammer, in der die Munitionsvorräte der Charaktere automatisch aufgestockt werden.
- Wenn man in Raum 072 weiter nach 107 geht und dann in Raum 096, kommt man gleich in den Generator-Raum (078). Dann marschiert man von Raum 096 einfach geradeaus in den Gang 161. Von Raum 078 aus ist es nur noch ein Katzensprung nach 187, einfach nach »oben« laufen. Biomechanoide Wucherungen sollte man in 078 – sozusagen auf der Durchreise – gleich abschießen.
- Die Räume 177 bis 182 stellen die medizinische Sektion dar. Auf das Spiel hat das zwar keine Auswirkungen, aber die Kenner des Films werden sich freuen, die Stätte des letzten heroischen Widerstands besichtigen zu können (Aliens-Sight-seeing?).
- In Raum 248 ist schließlich die Königinnenkammer. Man sollte sich beeilen, daß man noch hinkommt, wenn es hell ist. Wenn das Licht erst einmal ausgeht, erkennt man absolut nichts mehr: Die Wände sind voller Wucherungen.

Jetzt muß man nur noch die Aliens bewältigen und einen unerschütterlichen Orientierungssinn haben.

Mercenary: The Second City

»Mercenary: The Second City« ist kein leichtes Spiel und oft verliert man in vielen Räumen die Orientierung. Damit ihr euch besser zurechfindet, hat Dietmar Hinteregger eine tolle Karte gezeichnet, die die Redaktion in ungläubiges Staunen versetzte. (Toll gemacht, Dietmar!) Auf der folgenden Doppelseite findet ihr sie. Einige Tips wie den Verkaufszettel werdet ihr sicherlich gut brauchen können.

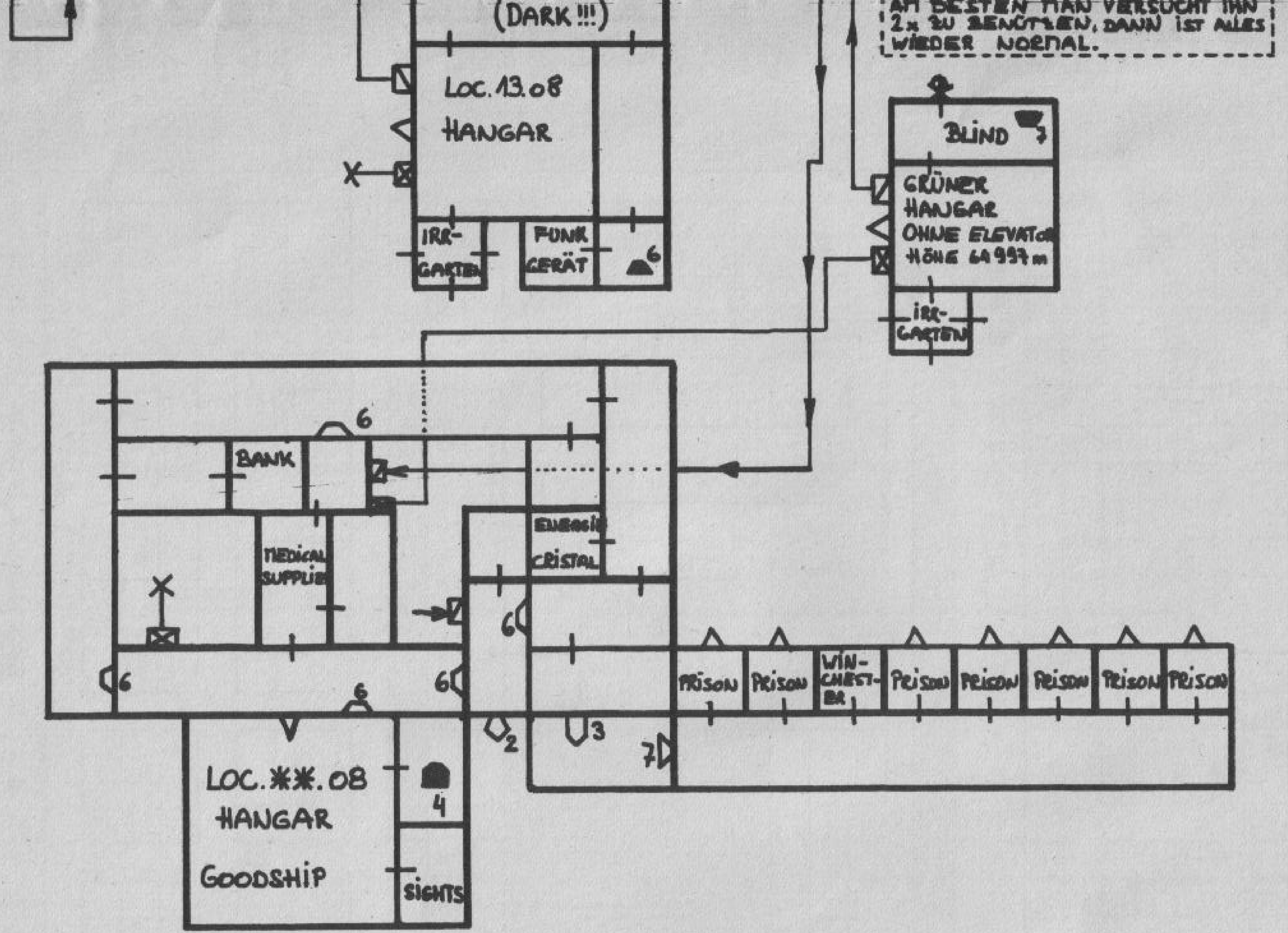


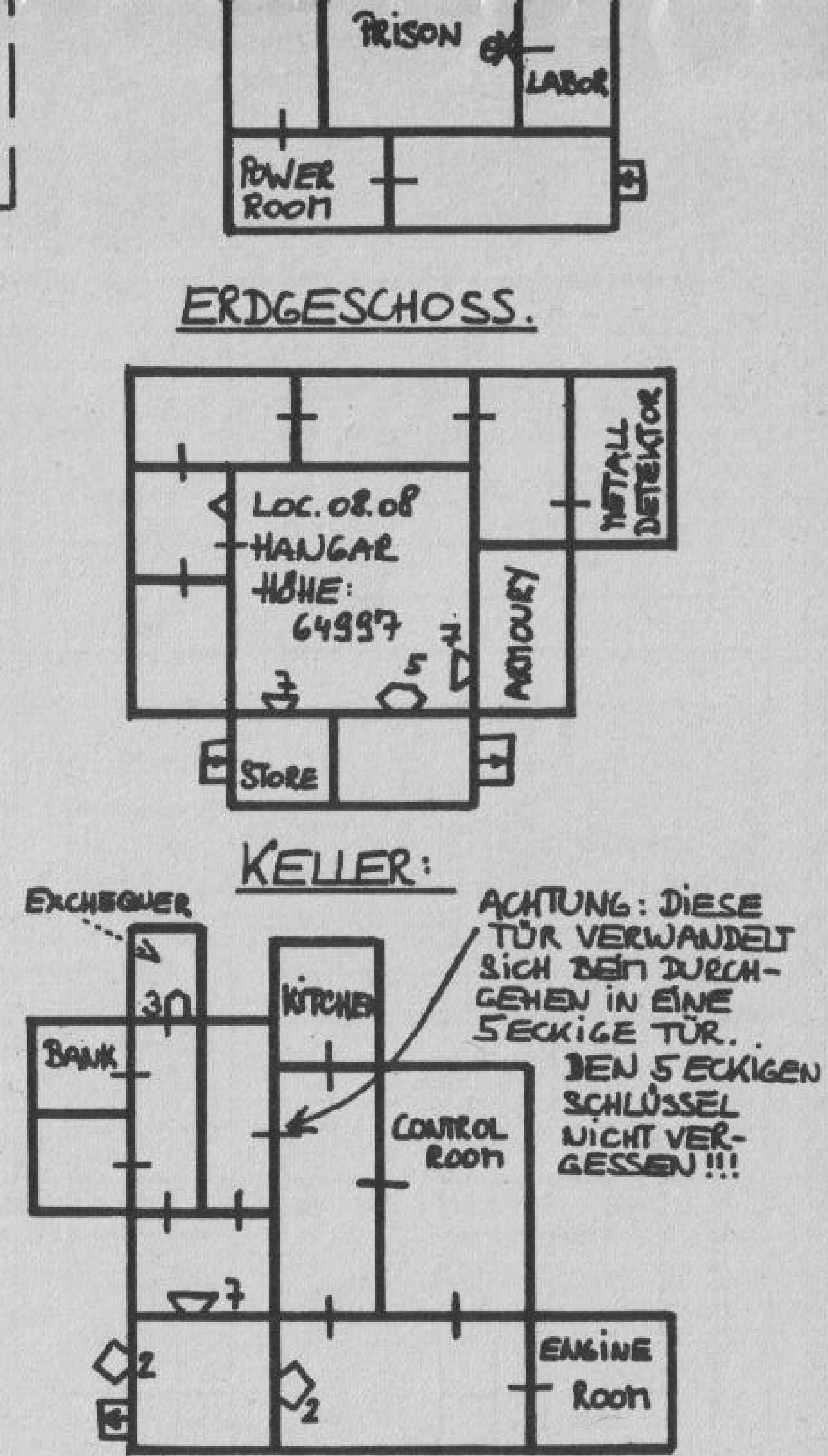
ZEICHENERKLÄRUNG:

TÜR	KEY	BEMERKUNG:
△1	△1	DREIECK
⬠2	⬠2	FÜNFECK
⌂3	⌂3	HÄUSCHEN
4	4	
⬡5	⬡5	SECHSECK
6	6	TRAPEZ
7	7	TRAPEZ VERKEHRT
+		TÜR OHNE KEY
		ELEVATOR FÜR BEIDE RICHTUNGEN (HIN UND ZURÜCK)
		ELEVATOR FÜR EINE RICHTUNG (IN PFEILRICHTUNG)
		DIESER ELEVATOR FÜHRT ZU IRGEND-EINEN ANDEREN MIT GLEICHEN SYMBOL

VERKAUFSZETTEL:

GEGENSTAND	VERKAUF BEI MECHANOIDEN	VERKAUF BEI PLAYER
USEFUL ARMAMENT	ARMOURY 10 000 Cred.	ARMOURY 165 445 Cred.
MEDICAL SUPPLIES	X	INFIRMY 30 354 Cred.
ESSENTIAL SUPPLIES	X	CONF. ROOM 100 000 Cred.
LARGE BOX	STORES 202 600 Cred.	STORES 25 Cred.
ENERGIE CRISTAL	POWER ROOM 450 Cred.	POWER ROOM 22 450 Cred.
WINCHESTER	LABOR 274 000 Cred.	LABOR 274 130 Cred.





AUF DER RAUMSTATION DRAUF BEFINDET SICH DAS POLIZEIAUTO !!

TIPS:
- IN DEN RÄUMEN IN DENEN „BLIND" STEHT SIEHT MAN KEINE TÜREN ODER WÄNDE SONDERN NUR GEGENSTÄNDE DIE SICH IN SOLCHEN RÄUMEN BEFINDEN. WENN SIE IN EINEN SOLCHEN RAUM HINEINMÜSSEN DANN LEGEN SIE GLEICH NACH DER TÜR IRGENDEINEN GEGENSTAND AB DAMIT SIE DIE TÜR LEICHTER WIEDER FINDEN KÖNNEN.
- IN DEN DUNKLEN RÄUMEN (DARK!!!) BENÖTIGEN SIE DEN PHOTON EMITER ALS LICHTQUELLE. UM DEN PHOTON EMITER ZU BEKOMMEN TELEPORTIEREN SIE SICH IN DEN RAUM WO ER STEHT UND NUN GEHEN SIE DURCH DIE TÜR MIT DEM TOTENKOPF. SIE FALLEN NUN ZURÜCK AUF TARG. UNTEN ANGEKOMMEN MÜSSEN SIE LEIDER ZU FUSS ZUM NÄCHSTEN ELEVATOR LOC. GEHEN. ANSTRENGEND ABER DIE EINZIGE MÖGLICHKEIT !!!
- DEN IRRGARTEN DÜRFEN SIE NICHT BETRETEN, DENN ES GIBT KEINE MÖGLICHKEIT AUS IHM WIEDER HERAUSZUKOMMEN.
- IN DEN RÄUMEN IN DENEN PRISON STEHT WERDEN SIE EINGESPERRT.

ENTWORFEN UND GEZEICHNET AM 19.01.1987 VON HINTEREGGER DIETMAR

ADR.: NEHERWEG 18 A-9523 LANDSKRON (KÄRNTEN) TEL.NR. 04242/42732

Hinteregger Dietmar

Mangars Tower

Das ultimative Ziel aller Bard's Tale Spieler: Mangar's Tower. Hier lauern nicht nur die fiesesten Monster, sondern auch andere böse Überraschungen auf den Spieler. Damit man in diesem Dungeon-Wirrwarr nicht so allein gelassen ist, haben Lutz Querfurth und Oliver Lommel wunderbare Pläne angefertigt. Leider haben sie ihre Adressen nicht angegeben. Also, Lutz und Oliver, meldet euch bitte beim Markt&Technik Verlag, zu Hd. Anatol Locker, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München.

Zuerst sind hier die Meldungen der einzelnen Level:

Erster Level:

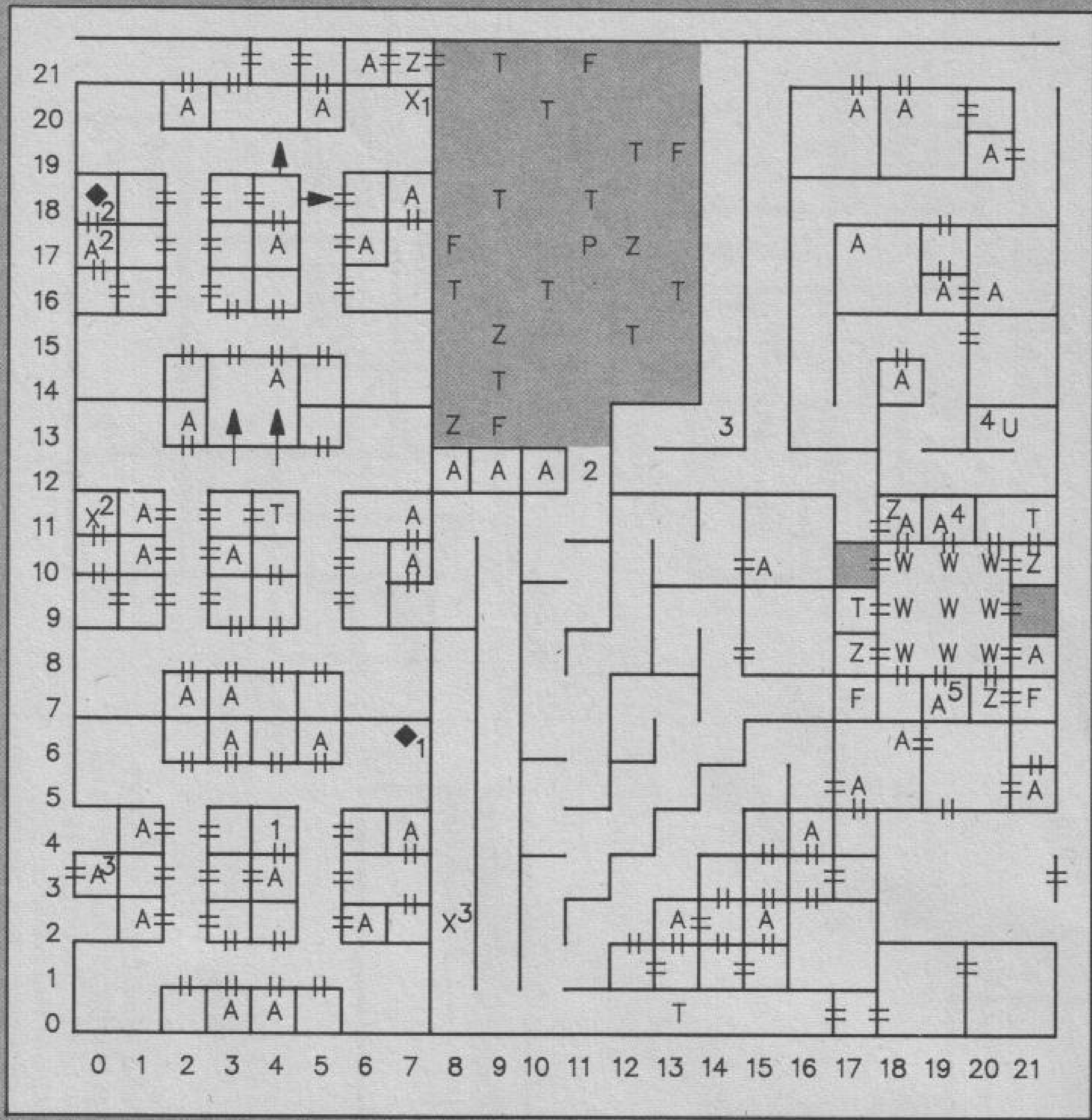
1. On the Wall is etched: Beyond the lie, before the slip, a passage north, will fake a trip, to evils grip, yet not an inch will seem to dip.
2. Ahead lies the deathfield!
3. Ahead lies the Exit, oh faithful ones !
4. Magic Mouth : »Perseverance in all things«. Vorsicht, hier wird die Party einen Level nach oben teleportiert.

Zweiter Level:

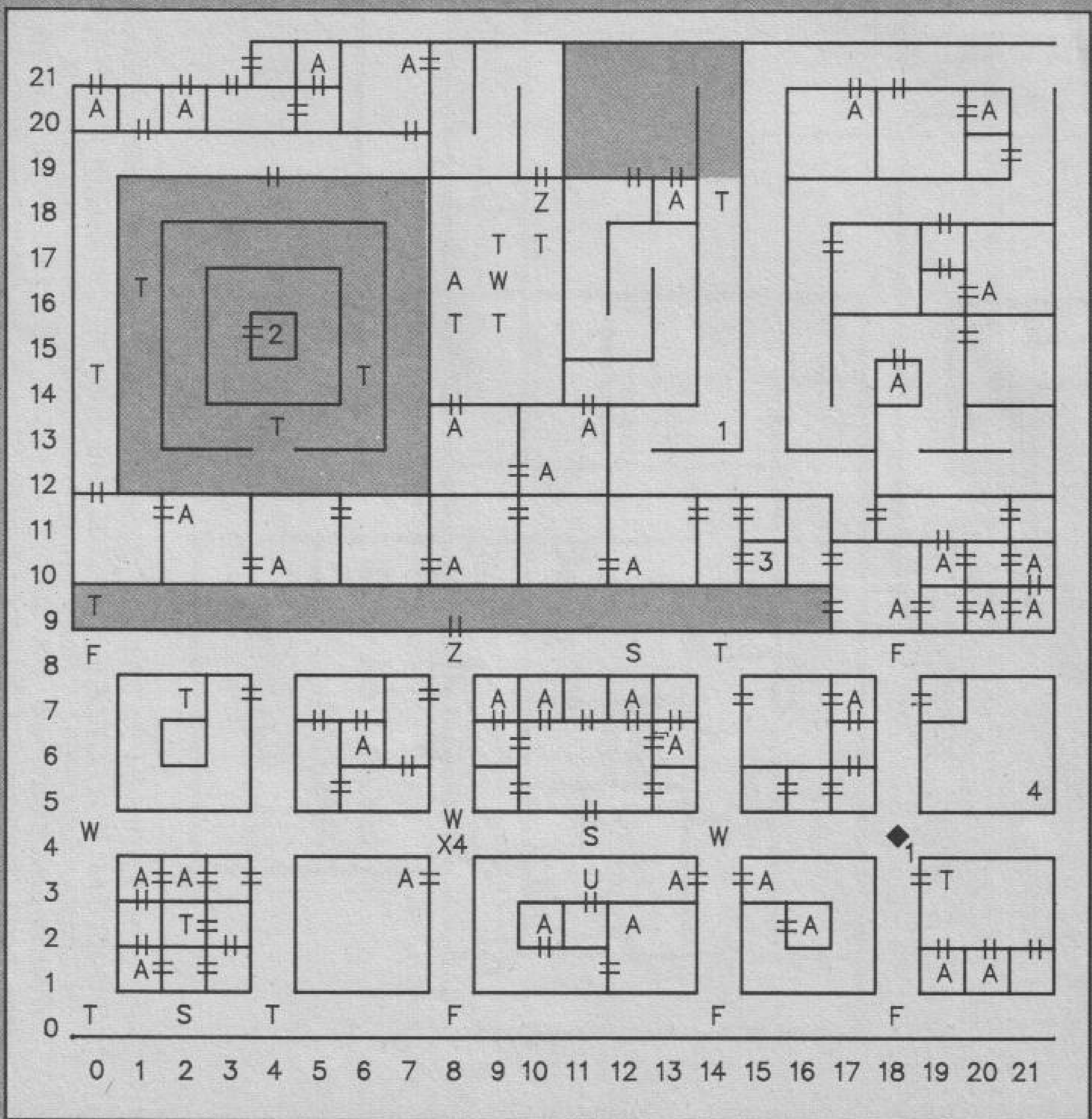
1. Ahead lies the Exit, oh faithful ones !
2. Magic Mouth: Two shape yours, one's around, speak the shape and final found. (Lösung: CIRCLE)
3. On the wall ist etched: The Specre Snare can catch a bind him lest his spirits go.
4. Stasis Chamber III (ein Feld, das man nicht mehr verlassen kann).

Dritter Level:

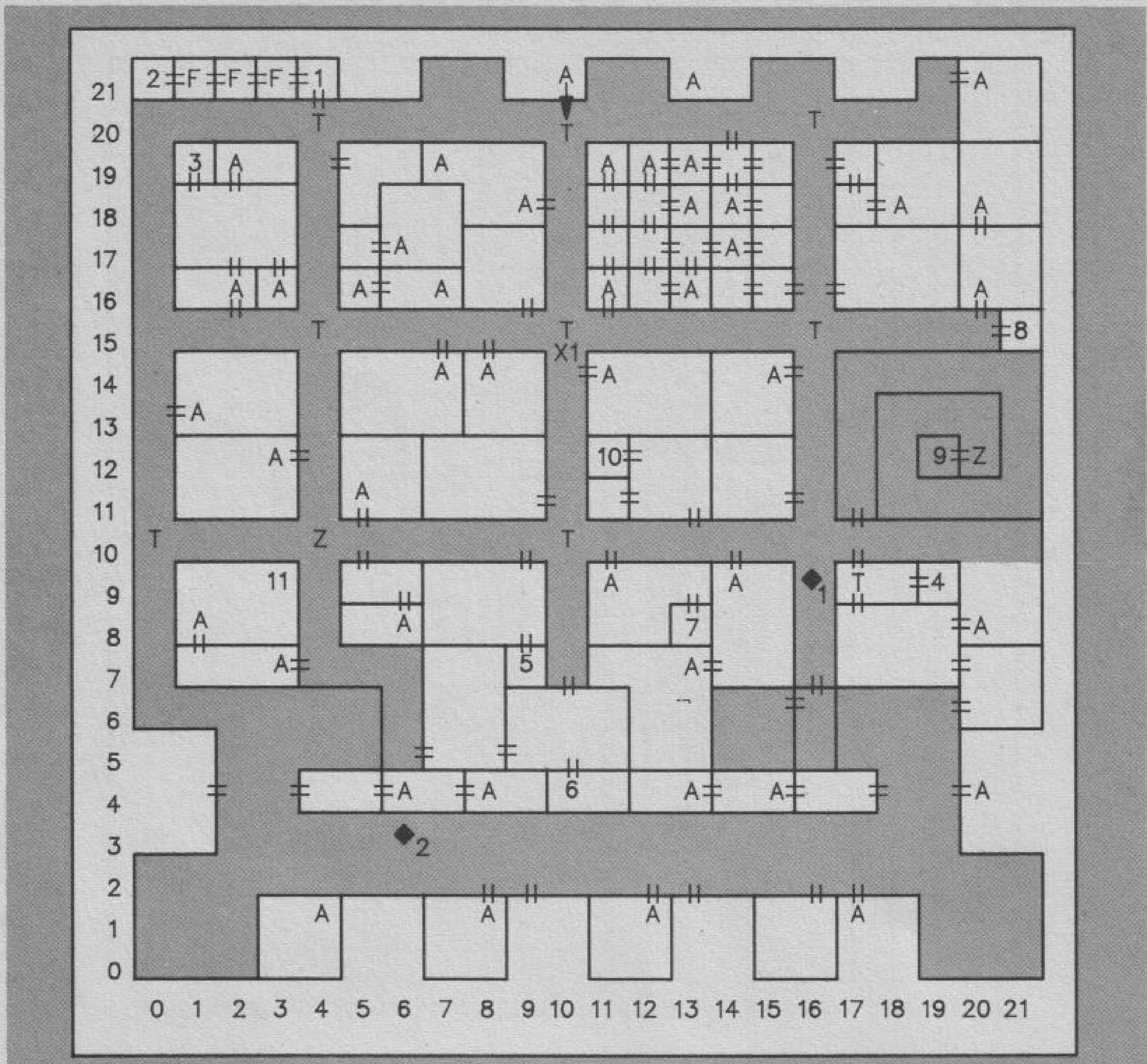
1. You smell burning coals.
2. The One has said, that the first man is blessed and the last is damned.
3. On the Wall is etched: On many Levels, several are ancient but the sixth is forever.
4. On the Wall is etched: In all the Land the forth is and ...
5. Do not Scry, the first is a lie.
6. Speak the seven words of the One god in Sequence and seek the lost stairs.
(Lösung: LIE WITH PASSION AND BE FOREVER DAMNED.)
7. The One god's second is surley with.
8. As the One god has said, the third is passion if you love have and live.
9. An old man is here and says to you:
I am the Keymaster. I have something to sell for you for the low price of 50000 gold pieces.



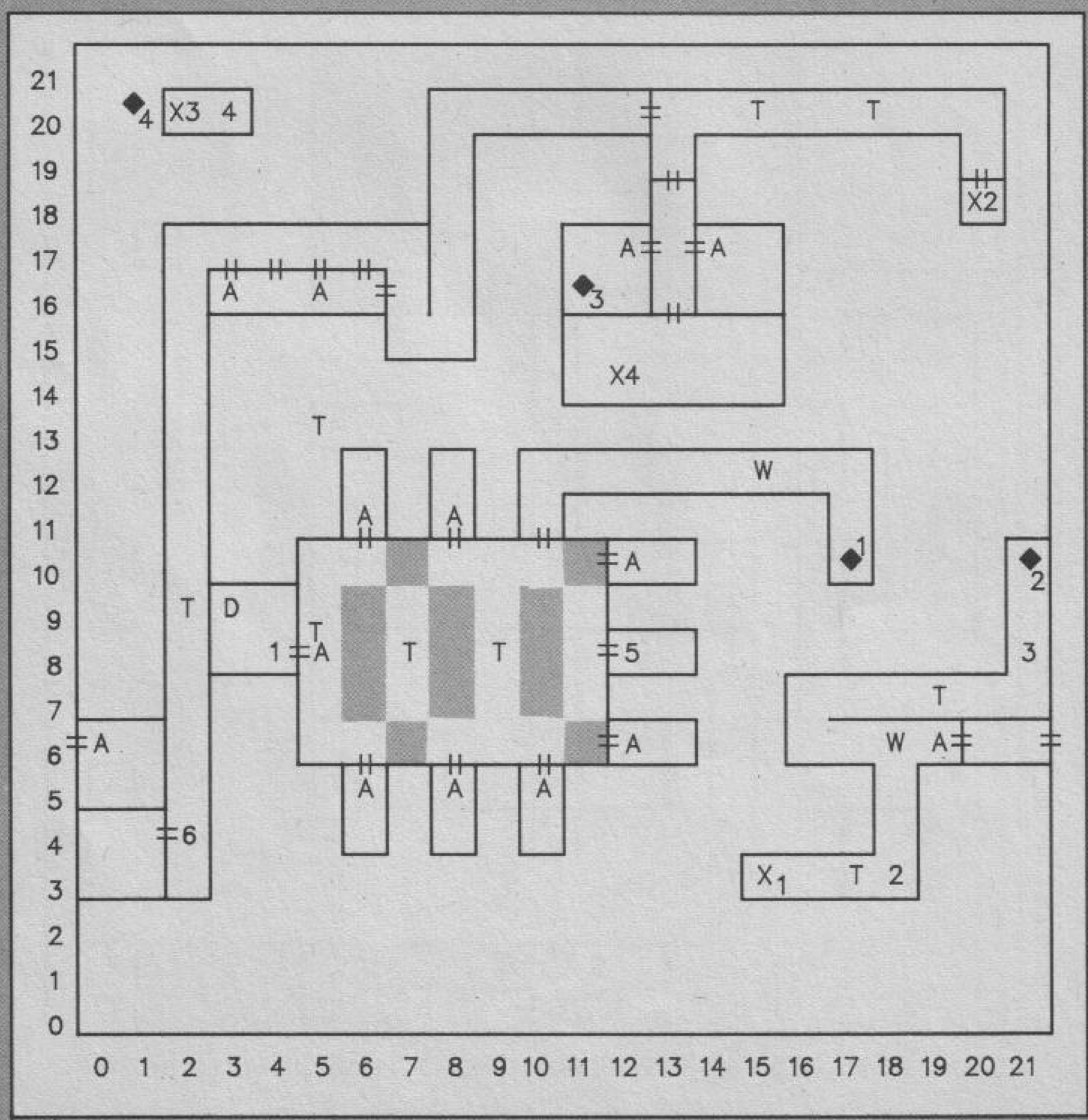
Erster Level



Zweiter Level



Dritter Level



Vierter Level

(Man bekommt den Masterkey, mit dem man die Tore öffnen kann.)

10. We speak of the One god, eternal is he, his fifth is almost certainly be.

11. Wenn man das Rätsel bei 6. gelöst hat, erscheint die Treppe in Level 4!

Vierter Level:

1. Welcome to Mangar's Crypt.

2. A gust of wind blows here.

3. Two sleeping Dragons awaken at your passage. »Hm, humans for dinner again, Gor«, sais the small one. »Why don't we get any pork up here?«. (Zwei rote Drachen, die besiegt werden müssen, um an den Teleport 2 zu kommen.)

4. Wenn man dieses Feld betritt, werden alle Türen zu Wänden und umgekehrt.

5. There is a large blach coffin in this comb. Do you wish to (O)pen it or to (E)xit Room? (Vampire Lord)

6. Tracks lead south down this corridor.

Nach der Verwandlung des Levels:

7. Magic Mouth: Name the greatest son of Odin an win the aid! (Lösung THOR, man bekommt eine Thor-Figurine.)

8. The shape of a skull is etched on the floor.

Fünfter Level:

1. Magic Mouth: Death to those who would attack the mighty one. (15 Hitpoints Abzug und Teleport nach 1/10)

2. An dieser Stelle muß man eine Runde Party Attack durchführen und ein Charakter wird »possessed«.

3. There is a pool of boiling liquid here, will you (D)ive or (E)xit room? (5 Hitpoints Abzug und Teleport nach 6/10)

4. On the north wall are 3 geometric shapes: A square, a circle and a triangle.

5. Who can bind the mightiest foes? (Lösung: SPECTRE SNARE; Fundort von Spectre Snare.)

6. You stand in the Antechamber of Mangar the Dark, evil Archmage of Skara Brae. Mangar glares at you wiht deep hate, »Die mortals«, he screams. With a wave of his and a few of his close friends drop by. They don't look like a fun group.

7. This is Mangar's Treasuredrove. Two dragons are here and they're very hungry. I think you're in some real trouble. (2 Black Dragons.)

8. Wenn man bei 1. war, verschwindet die südliche Wand bei 10/0.

9. Wenn man den fünften Bard's Song spielt, während man an den Drachen in Mangar's Tower Level 4 vorbeigeht, werden sie von der Musik müde und schlummern ein.

A=Attack R=Spellpoints 7=Anit-Magic
T=Trap P=Protal W=Spinner
S=Smoke ▲=Teleporter ■=Darkness
F=Fire X=Teleportziel



Mogeln bei Bard's Tale II

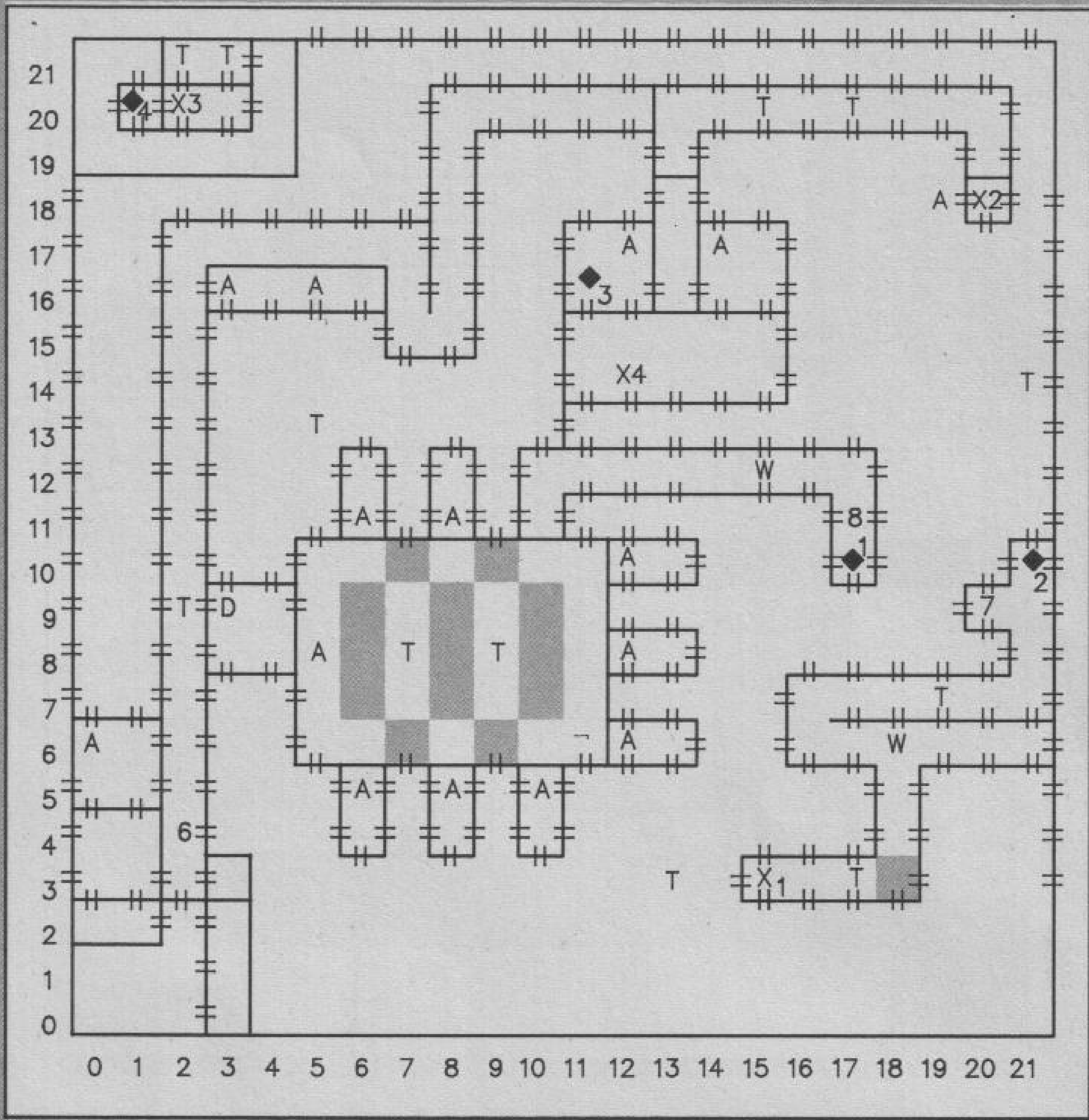
Es gibt einen kleinen Kniff, mit dem man sich das Leben als »Destiny Knight« auf dem C64 sehr einfach machen kann.

Zuerst eine Diskette formatieren. Dann »Destiny Knight« laden und mit der Party zu Garth's Equipment Shop gehen. Sobald man eingetreten ist, nimmt man die Character-Disk aus dem Laufwerk und vertauscht sie mit der leeren, formatierten Diskette. Wenn jetzt ein Character etwas kaufen will, läuft das Laufwerk an und siehe da: Da gibt es alles, was man sich als Monk, Paladin oder Barde nur wünscht. Wichtig: Alle Items nur mit »Forward« ansehen, ansonsten gerät die Grafik durcheinander. Wenn Sie das beachten, können Sie jetzt Ihr sauer verdientes Geld in Waffen umsetzen, die Sie normalerweise nur in den Dungeons finden. Seien es die einzelnen Segmente oder das geheimnisvolle Sword of Zar, sogar das Zepter kann man jetzt mit genügend Geld erwerben.

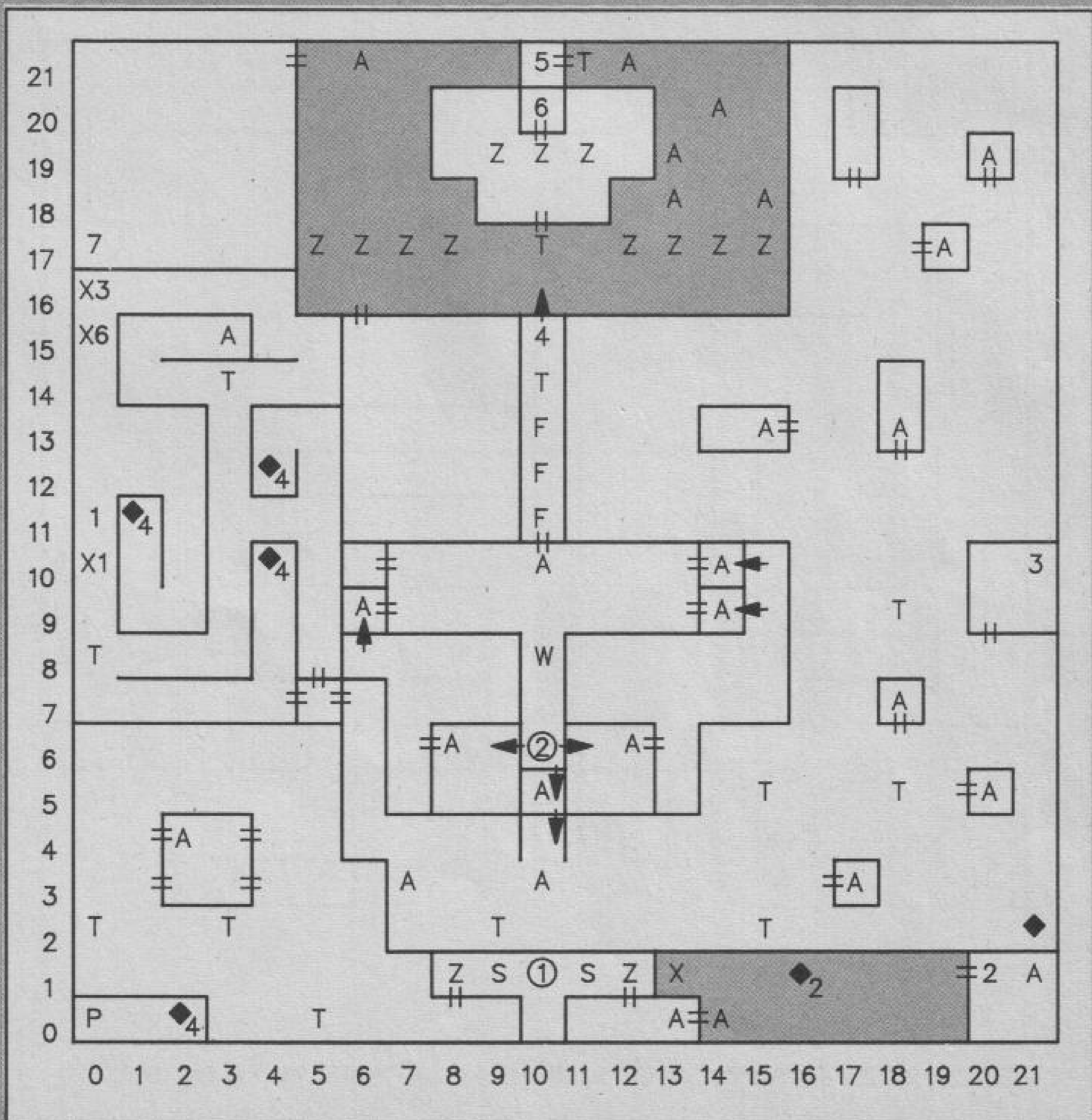
Unbedingt vor dem Verlassen wieder die Charakter-Disk einlegen, ansonsten stürzt das Programm ab und alle gekauften Waffen sind wieder weg.

Das ist zwar ein schöner Cheat-Modus, aber unbestätigten Gerüchten zufolge ist der Dungeonmaster ziemlich sauer. Er hat angedroht, allen, die auf diese Art und Weise zu Ruhm und Ehre kommen, das Leben in den Dungeons zur Hölle zu machen.

Also Vorsicht...



Vierter Level nach der Veränderung



Fünfter und letzter Level

Keine Probleme in Hollywood Hijinx

Hollywood Hijinx ist sicher kein allzuschweres Adventure, aber einige Tücken gibt es da schon. Bernd Moser aus Konstanz hat es vollständig gelöst und kann wertvolle Tips geben.

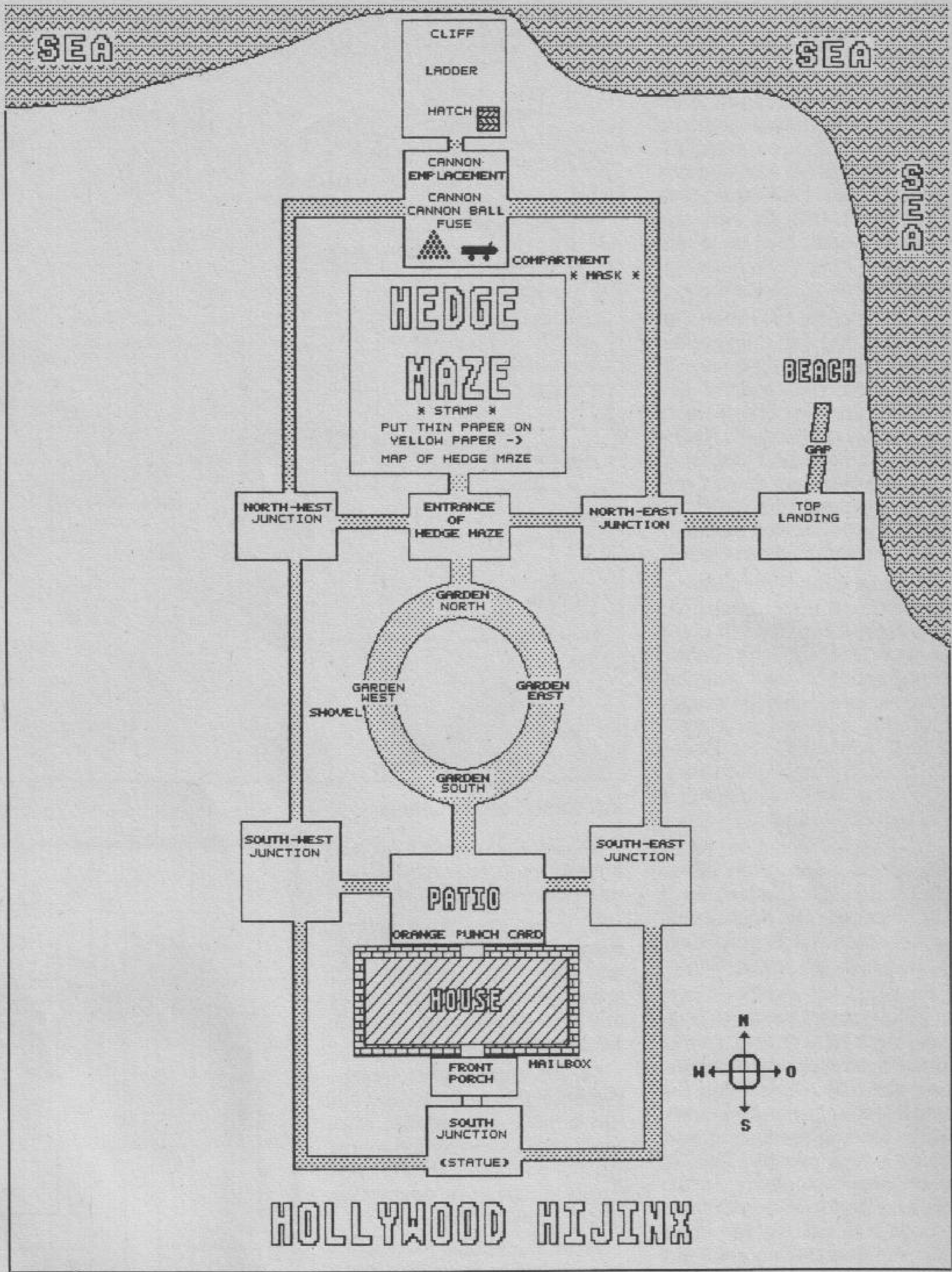
1. Auf dem Foto in der Original-Packung stehen drei Filmtitel. Jeder von ihnen endet mit einer Himmelsrichtung. Genau in dieser Reihenfolge muß man die Statue drehen.

2. Legt man das dünne Papier auf das gelbe, bekommt man einen Plan des Irrgartens.

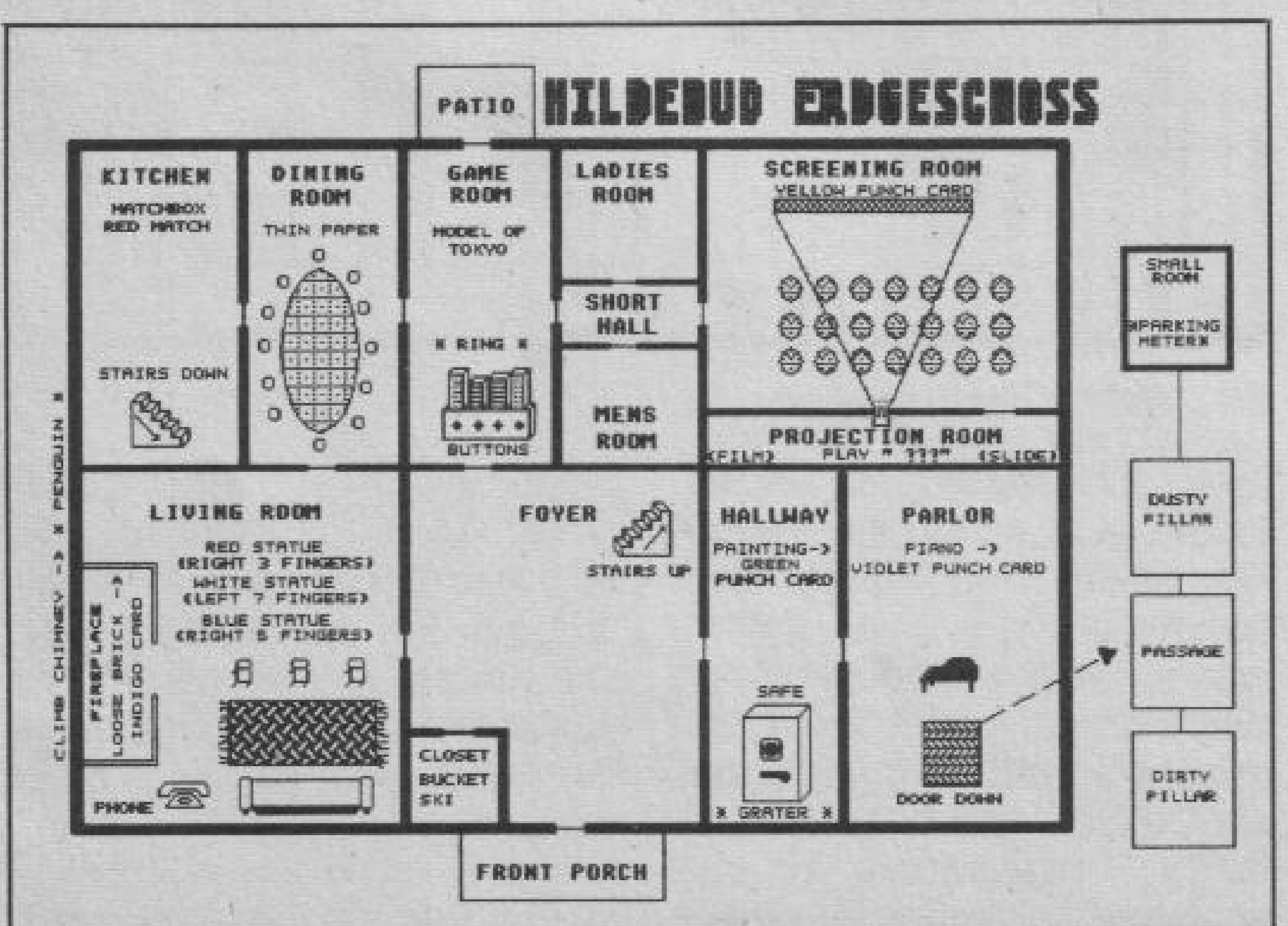
3. Jede der Wachsfiguren hält eine Hand hoch und zeigt einige Finger. Das ergibt die Kombination für den Safe hinter dem Gemälde. Die Farbkombination ist rot, weiß und blau und entspricht den amerikanischen Nationalfarben, was ja wohl zu dem konservativen Porträt paßt.

4. Im Wohnzimmer in den Kamin gehen. Dort den losen Ziegelstein nehmen und den Kamin hinaufklettern. Im östlichen Kamin findet man einen Schatz.

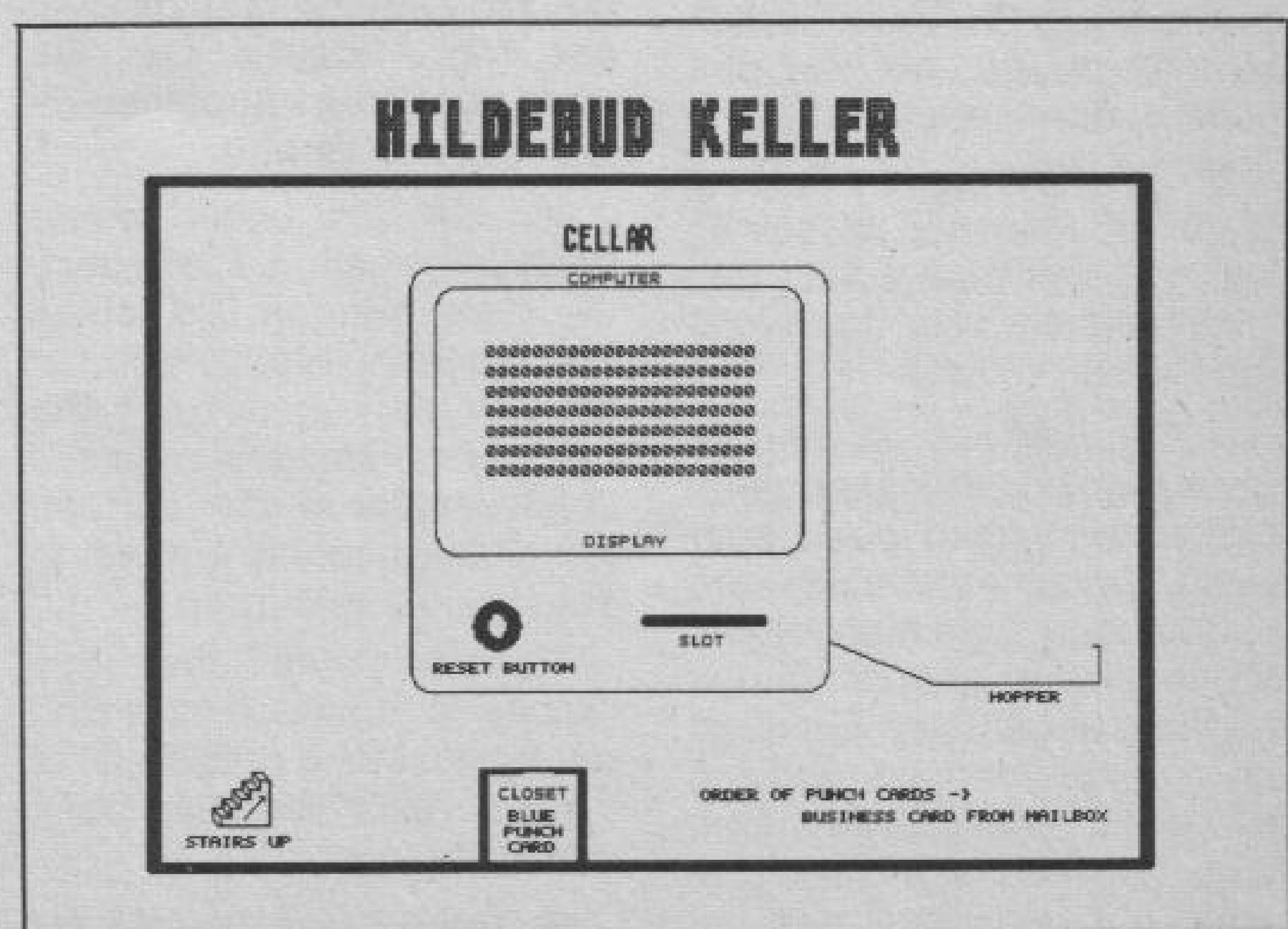
5. Der atomare Chihuahua wird über die Knöpfe im Game Room gesteuert. Die Knöpfe bedeuten folgendes:
- Black: Figur stampft auf Tanks und Lastwagen.
- Green: Der Hund bewegt sich nach Osten.
- White: Figur schlägt nach den Flugzeugen.
- Blue : Der Chihuahua greift nach dem Ring (beim Monument).
- Red : Das Modell brennt ein Loch in die Kuppel. Man braucht unbedingt alle drei Feuerstöße, um an den Ring zu kommen.



Hildebud ist ein nicht gerade kleines Anwesen, ...



...und viele Rätsel verbergen sich im Haus



Der Computer birgt ein kleines Geheimnis

– Wenn man die Rakete mit dem Feuerstoß vernichtet, kann der Chihuahua nicht mehr die Außenhülle des Modells durchbrennen. Aber es gibt eine andere Methode, um die Gefahr zu entschärfen. Die Rakete wird nämlich von einem Lastwagen aus gesteuert. Und für eine atomic Chihuahua ist es ja fast schon eine Pflichtübung, Lastwagen zu zertrampeln.

6. Im Kino das Dia in den Diaprojektor und den Filmstreifen in den Filmprojektor einlegen. Dann den Diaprojektor einschalten und die Schärfe nachstellen. Als nächstes die Kappe von der Linse des Filmprojektors nehmen und diesen einschalten. Wenn man jetzt die Leinwand betrachtet, bekommt man den Namen eines Liedes.

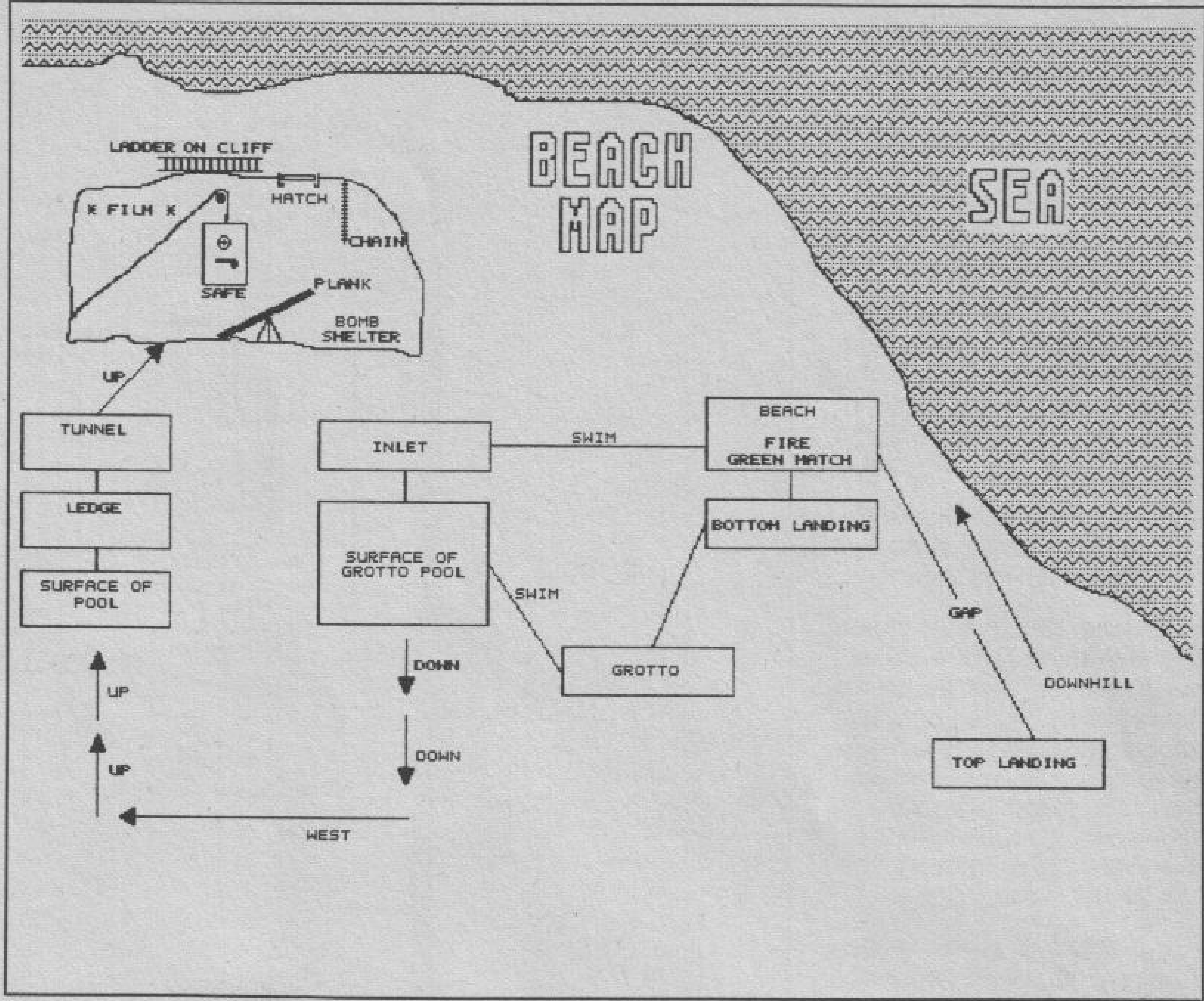
7. Das Lied auf dem Klavier spielen, das Piano nach Norden schieben und nach unten gehen. Der südliche Balken kann dann entfernt werden. Jetzt wieder nach oben steigen und das Klavier ganz nach Süden schieben. Der Boden im Norden klappt dann nach oben weg, und man gelangt in die nördliche Passage.

8. Die Kanone mit der Kanonenkugel laden. Mit einem Streichholz die Zündschnur in Brand setzen. Die Kanone verschiebt sich durch den Rückschlag und gibt einen Schatz frei.

9. Auf der Visitenkarte steht der Name ROY G. BIV. Das ist eine Eselsbrücke der Amerikaner, sich die Reihenfolge der Regenbogenfarben zu merken (red, orange, yellow, green, blue, indigo, violet). Dies ist auch die Reihenfolge, in der die Lochkarten in den Computer geschoben werden müssen. Auf dem Display erscheint eine Telefonnummer, die Sie anrufen sollten. Tante Hildegard schickt Sie dann zurück zum Computer, wo Sie den Schatz leicht finden.

10. Den Schatz am Fenster bekommt man heil in seinen Besitz, wenn man zuerst den Sack festhält und dann erst das Fenster öffnet.

11. Die Kammer ist ein Lift. Wenn man an den Haken zieht, kommt man nach oben oder unten. Um auf den Dachboden zu gelangen, geht man folgendermaßen vor: Man hängt den mit Wasser gefüllten Eimer an einen der Kleiderhaken, so daß er nicht zurückschnappen kann. Dann steigt man bequem auf das Dach des Lift und wartet.



Am Strand gibt's Stunts

12. Die Kiste kann man erst öffnen, wenn man die Falltüre nach unten klappt.

13. Über den Spalt springt man mit den Skiern. Man startet vom Top Landing und kommt so mühelos, wenn auch mit einer artistischen Einlage, am Strand an.

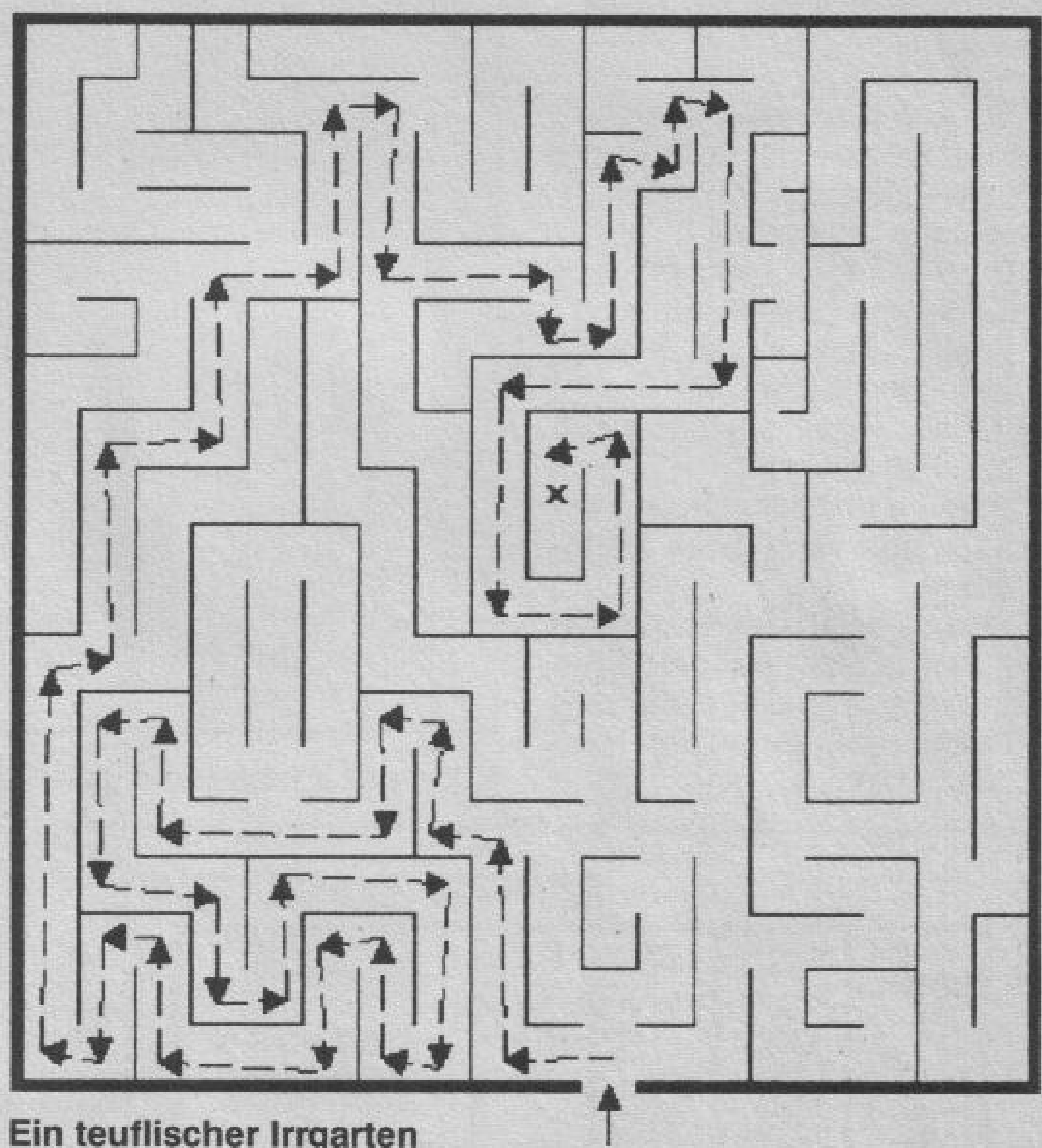
14. Am Strand alles liegenlassen, nur eine Kerze und ein Streichholz mitnehmen. Das Streichholz mit Wachs vor dem Wasser schützen. Dann in der Grotte tauchen und gegen den Strom schwimmen.

15. Im Bunker die Klappe öffnen, indem man an der Kette zieht. Dann das Seil anzünden und sich auf die richtige Seite der Wippe stellen. Das Gewicht des Safes katapultiert Sie jetzt auf den Strand.

16. Mit der Leiter wieder nach unten gehen. Die Leiter in die Haken hängen. Die richtige Kombination verbirgt sich hinter den Namen auf der Plakette. Den Film kann man sich spaßeshalber einmal auf dem Projektor ansehen. Unbedingt aber vorher speichern.

17. Beim letzten Schatz (egal welchem) liegt noch ein wichtiger Gegenstand und ein Brief, dessen Ratschlag man befolgen sollte.

18. Beim Kampf die Waffen nehmen und versuchen, Herman schachmatt zu setzen. Leider sind einige der Waffen Requisiten und halten nicht sonderlich viel aus. Irgendwann klappt's aber. Herman darf man auf keinen Fall töten, ansonsten wird Tante Hilde zersägt. Also ist es besser, eventuelle Rachegefühle zu verschieben und die Tante aus ihrer mißlichen Lage zu befreien.



Ein teuflischer Irrgarten

19. Man muß nicht alle Schätze immer mit sich herumtragen. Es reicht völlig aus, sie einmal zu nehmen. Dann bekommt man die Punktzahl und muß nicht so viel schleppen.

Damit ist Hollywood Hijinx gelöst und die Tante ist gerettet. Gratulation.

Segaspiel kostenlos

Wer schon immer vermutet hat, daß sich die Erbauer der Spielekonsole in der Hardware verewigt haben, hat richtig getippt. Mit einem ganz kleinen Kniff kommt jeder Segabesitzer zu einem kleinen Zusatzspiel, ohne auch nur eine weitere Mark auszugeben.

Man wartet, bis die Einschaltmeldung des Systems beendet ist. Dann hält man alle vier Feuerknöpfe der beiden Pads gedrückt. Wenn man jetzt den Controller des ersten Pads nach oben bewegt, scrollt das Bild nach links weg, und es erscheint ein kleines Videospiel: Man hat eine Minute Zeit, um ein kompliziertes Labyrinth zu durchqueren.

Space Pilot

Meno Requardt aus Gifhorn hat einen heißen Trick herausgefunden, wie man bei »Space Pilot« (Atari-ST-Version) leicht Punkte machen kann:

Wenn man einen Gegner findet, der die gleiche Geschwindigkeit fliegt, begibt man sich auf seinen Kurs.

Wenn es dann so aussieht, als stünde der Gegner still, geschieht Erstaunliches: Alle anderen Gegner bleiben stehen, und man kann in aller Seelenruhe abwarten, bis die Zeit abgelaufen ist, und man in die nächste Stage kommt.

Außerdem hat er einen Trick gefunden, wie man sich die Highscore-Liste anschauen kann: Wenn der Computer in den Demo-Modus geht, drückt man die »UNDO«-Taste. Dann scrollen alle Highscores auf dem Schirm hoch.

Wie werde ich Bürokrat?

Haben Sie schon ein Formular für das Benutzen der Tips zu »Bureaucracy« ausgefüllt? Wenn nicht, dann erlassen wir Ihnen hiermit dank dem Hallo-Freaks-Erlaß Aktenzeichen 23-44/6 und der Post von Georg Schommer aus Köln die lästige Ausfüllerei.

- Mietwohnung: Die eigene Post kann für Sammler sehr wertvoll sein.
- Buchhandlung: Viele Ladenbesitzer sind verspielt.
- Haus der alten Dame: Den Vogel bringt man leicht mit einem Politiker aus der Fassung. Dazu muß man natürlich die alte Dame aus dem Zimmer locken. Bedenke: Alte Damen sind nicht die allerschnellsten.
- Llamas: Auch Llamas haben Hunger. Im Futtertrog landet nicht nur das Futter.
- Bank: An sein Geld kommt man nur, wenn man mit einem Auszahlungsschein am Einzahlungsschalter den Minus-Scheck einlöst.

Hier noch einige Gags zur Aufmunterung:

- etwas verkaufen,
- mit dem Llama reden,
- den Stall-Zaun erklimmen,
- im Vorzimmer alle drei Hebel gleichzeitig bewegen,
- von der Landebahn zweimal nach unten gehen.

Und ich sach noch, Werne'...

Jörg Emmerich aus Friesenwald hat sich mit »Werner« beschäftigt und dabei für die Fahrt im Nebel einen guten Trick gefunden: Man kann Werner steuern, indem man den Joystick in die richtige Richtung bewegt und dabei in kurzen Abständen den Feuerknopf pausenlos drückt.

The Pawn

»The Pawn« ist immer noch eines der kniffligsten Adventures. Obwohl schon viele Tips veröffentlicht worden sind, hier nochmal ein Hinweis von Patrik Breinlinger aus Wuppertal für alle verzweifelten Wristband-Besitzer.

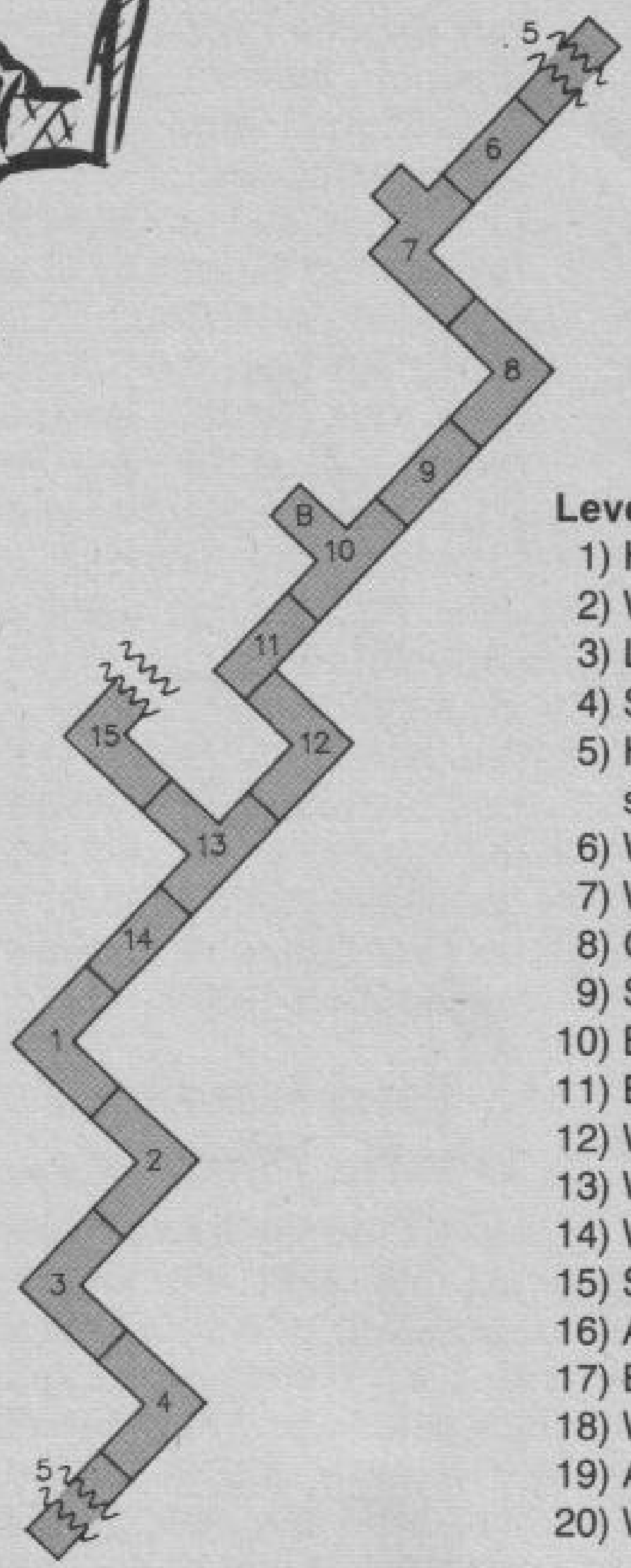
Wenn man den Narrow Track hochgeht, der zum Plateau führt, kommt man in eine Höhle, die östlich am Felsen liegt. Hier angelangt, sollte man solange in östlicher Richtung weitergehen, bis man beim Lava River ankommt. Hier alle Gegenstände ablegen und den Shaft hinaufklettern. Oben in der Riverside Chamber die Mauer zerbrechen. Das Wasser spült den Spieler dann in einen Raum im Westen. Aber nicht aufgeben: Wieder nach Osten, dann beim Lava River nach Norden gehen. Man befindet sich jetzt in einer Höhle, in der ein Pedestal steht. Wenn man es verschiebt, öffnet sich eine Nische und gibt einen blauen Schlüssel frei. Dafür bekommt man 10 weitere Punkte. Weitere Tips findet Ihr im Sonderheft Nummer 17.

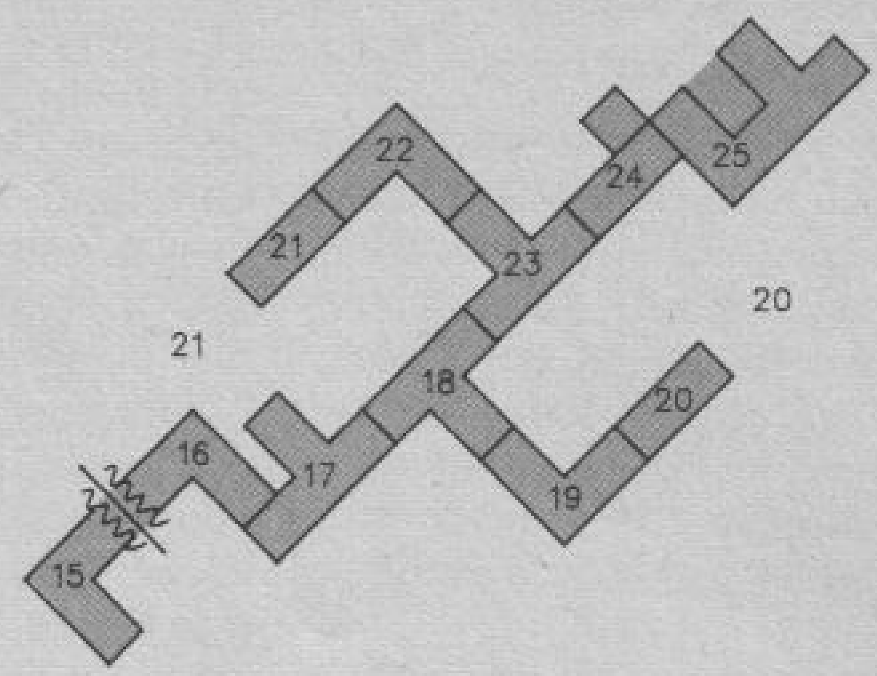
Hat noch jemand Fragen?



The Last Ninja

Für alle verzweifelten letzten Ninjas hat Christian Schneider aus Düsseldorf Karten gezeichnet. Damit dürfte die Orientierung nicht allzuschwer fallen, obwohl noch nicht zuviel von der Lösung verraten wird. Wer mehr wissen will, findet in Happy-Computer 10 und 11/87 den genauen Lösungsweg.



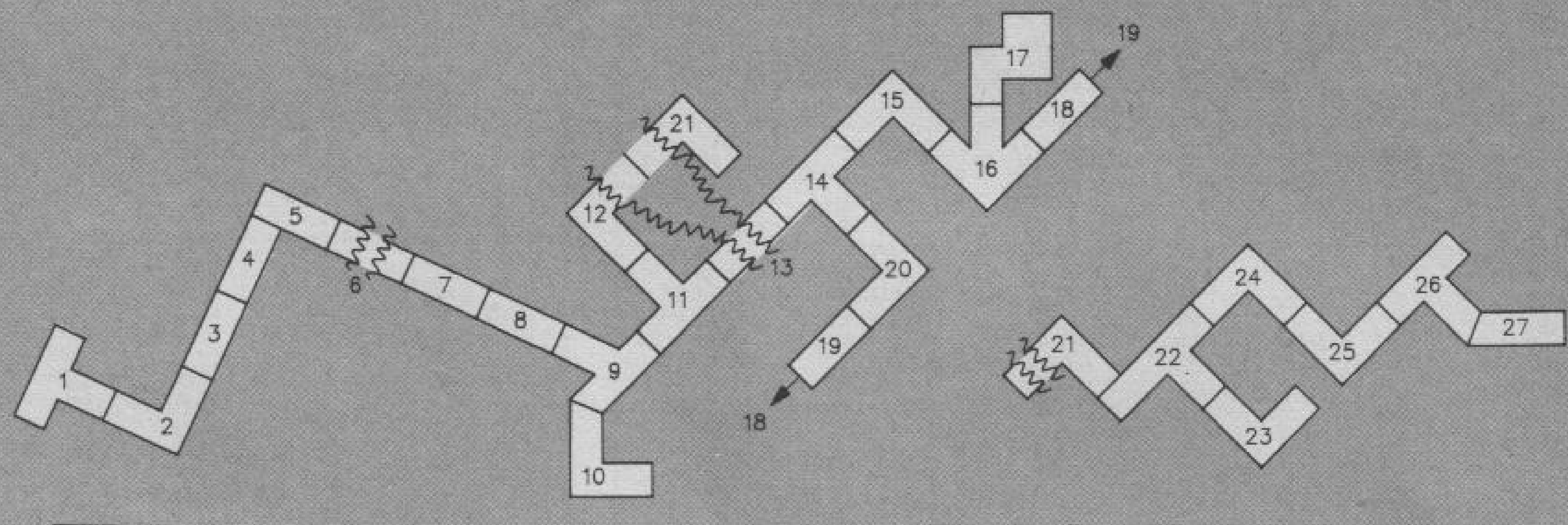


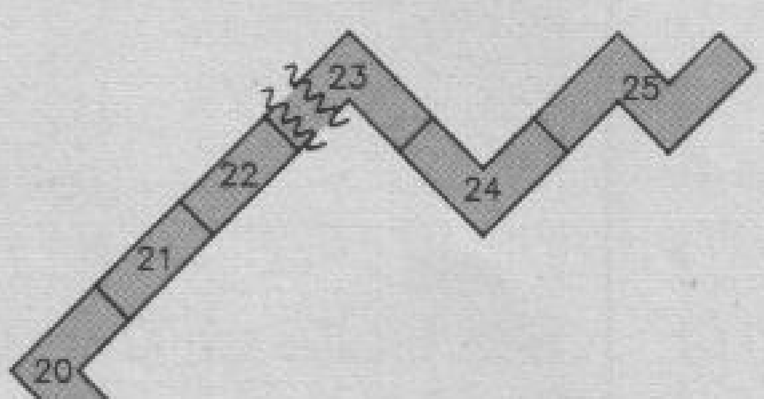
Level 1

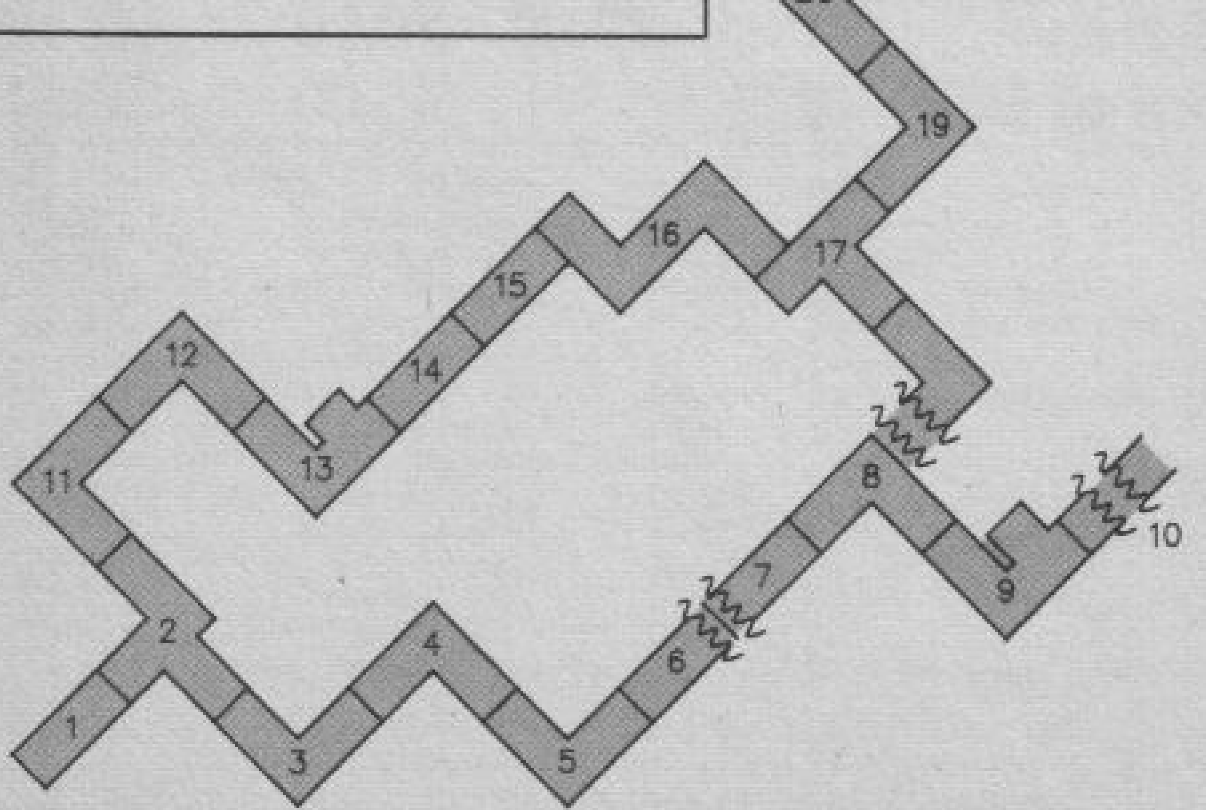
1) Hier fangen Sie an!
2) Wache
3) Leerer Raum
4) Schwert
5) Hier kreuzt ein Flußlauf Ihren Weg (von Stein zu Stein springen)
6) Wache
7) Wache
8) Chacko
9) Schlüssel (erst den Beutel holen)
10) Buddha (er sagt , was Ihnen noch fehlt)
11) Beutel
12) Wache
13) Wache
14) Wache
15) Schlafgaskugeln, nun über den Fluß springen
16) An Land springen
17) Buddha (siehe 10)
18) Wache
19) Apfel (Extraleben)
20) Wurfsterne
21) Wache
22) Wache
23) Wache
24) Drache
25) Ausgang zu Level 2

Level 2: THE WILDERNESS

1) Kralle am Fuße des Löwen
2) Wache
3) Wache
4) Berg
5) Wache
6) Erdspalte
7) Wache
8) Apfel (Extraleben)
9) Mauer
10) Wache
11) Leer
12) Fluß mit Steinen
13) Fluß mit Steinen
14) Wache
15) Wache
16) Leer
17) Leer
18) Handschuh
19) Wache
20) Ninja Magie
21) Fluß
22) Wache
23) Wache
24) Wache
25) Wache
26) Kampfstab im Gebüsch
27) Drache

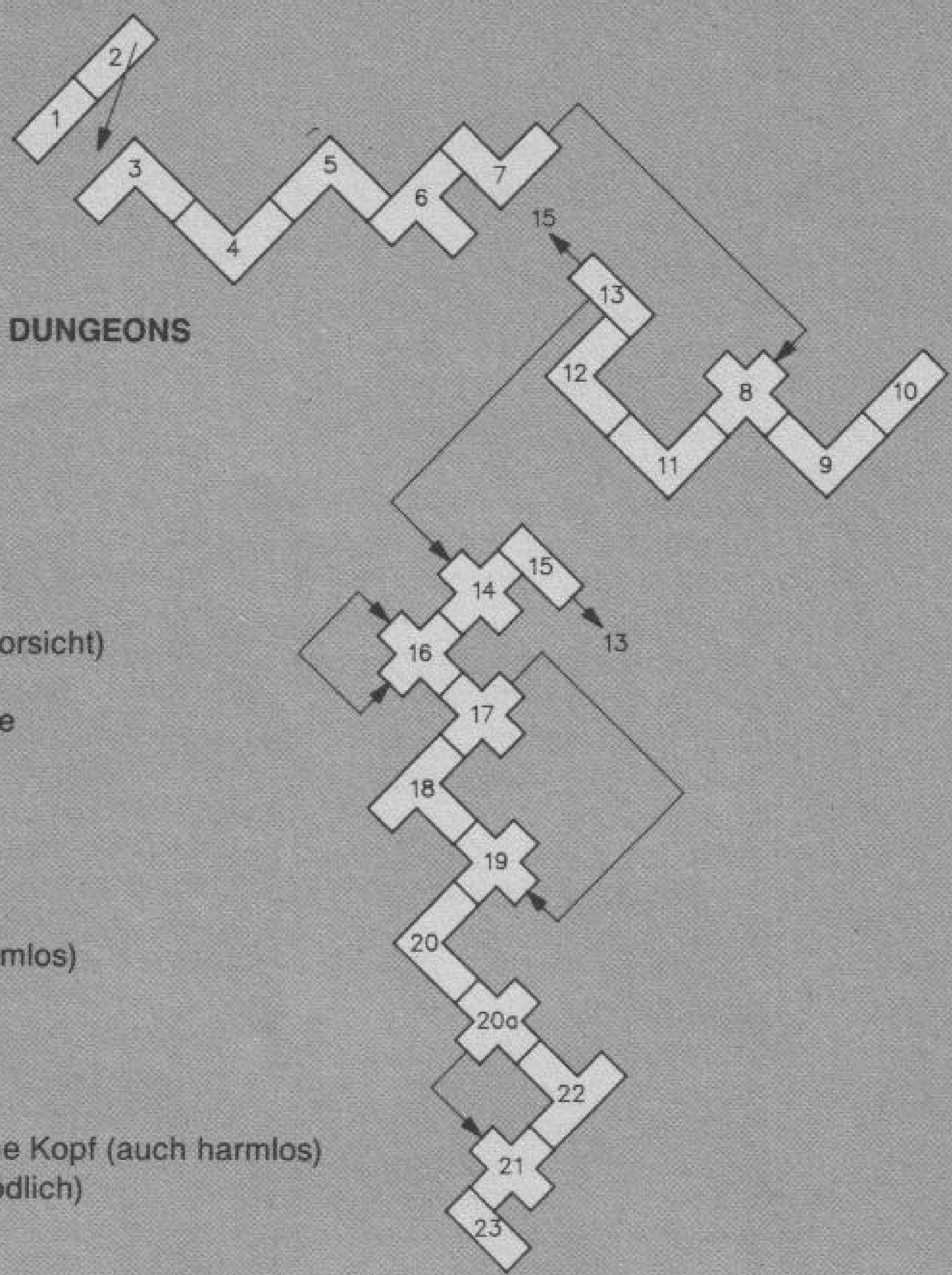






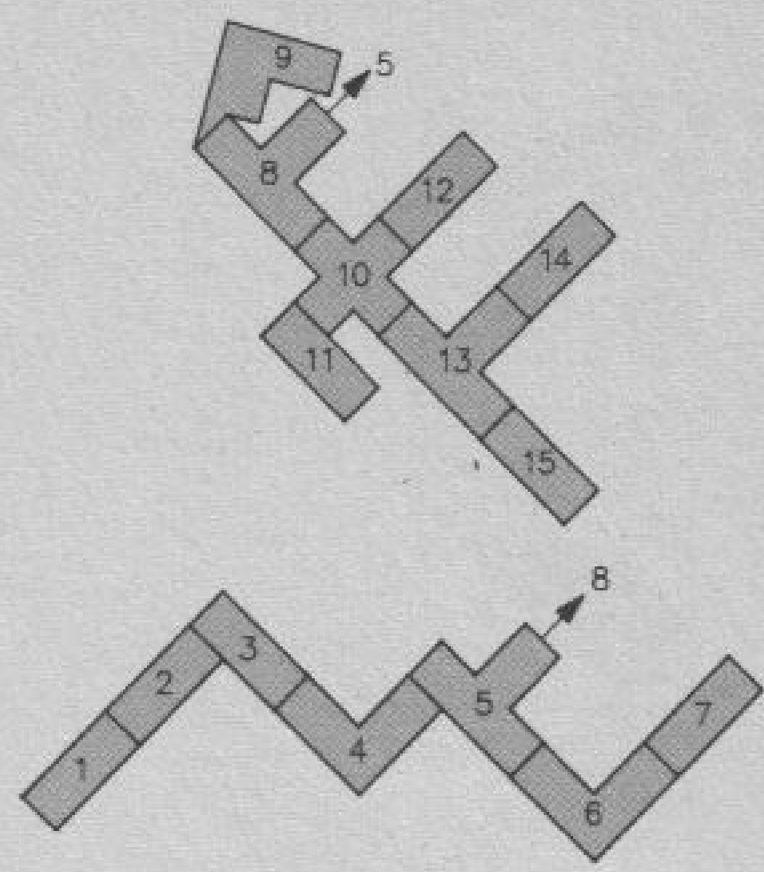
Level 3: THE PALACE GARDEN

1) Leer
2) Leer
3) Springbrunnen (siehe Buddha)
4) Leer
5) Wache
6) Fluß
7) Fluß und harmloser Drache
8) Wache
9) Buddha mit Amulett
10) Sackgasse
11) Leer
12) Springbrunnen (siehe Buddha)
13) Buddha (normal)
14) Leer
15) Blume
16) Leer
17) Wache
18) Sackgasse
19) Wache
20) Leer
21) Leer
22) Wache
23) Fluß ohne Steine (Großer Sprung)
24) Wache
25) Statue



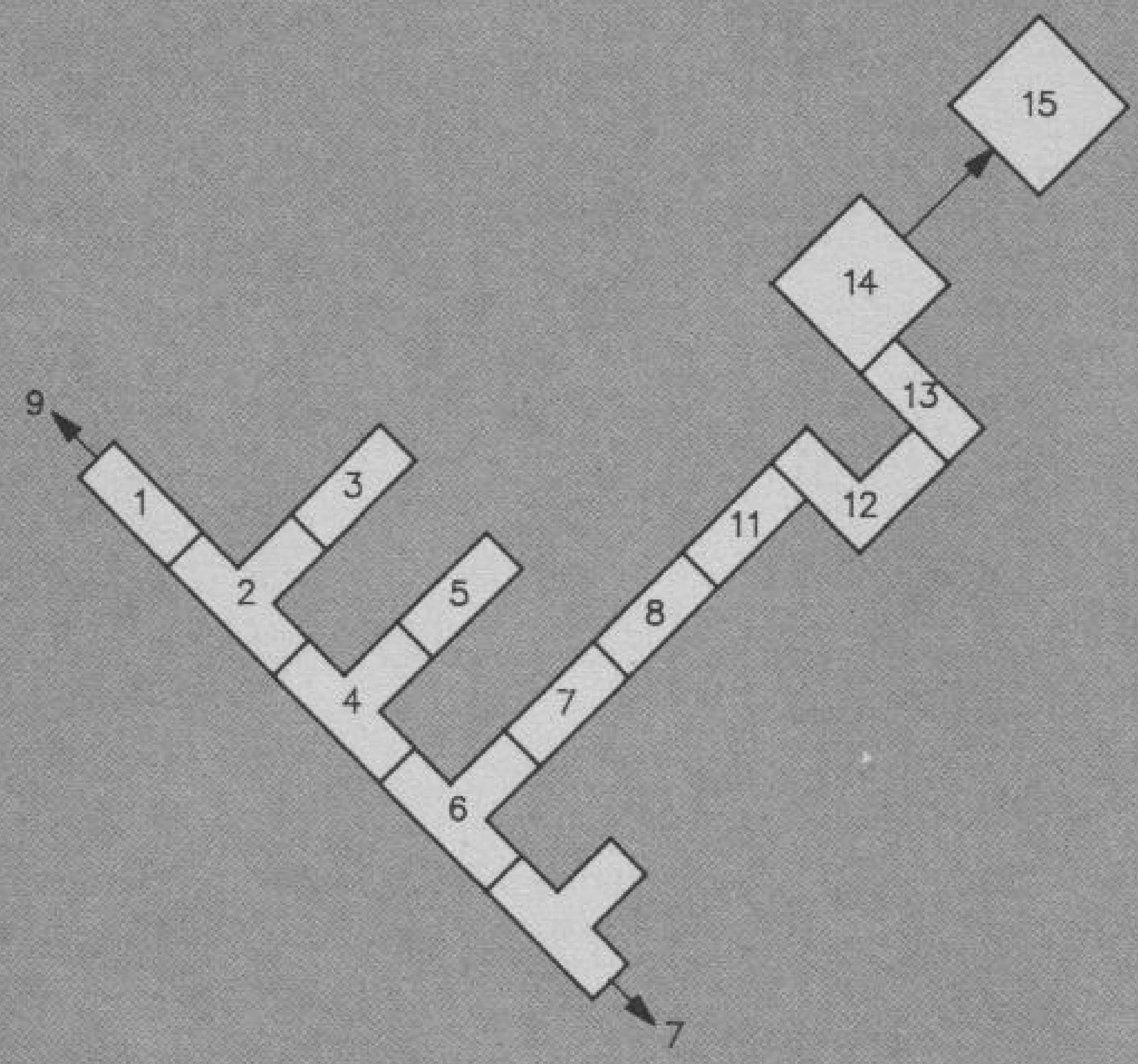
Level 4: THE DUNGEONS

1) Leer
2) Wache
3) Wache
4) Leer
5) Seil
6) Wache
7) Wache
8) Skelett (Vorsicht)
9) Skelett
10) Sackgasse
11) Leer
12) Apfel
13) Wache
14) Wache
15) Skelett
16) Geist (harmlos)
17) Wache
18) Skelett
19) Skelett
20) Geist
21) Mann ohne Kopf (auch harmlos)
22) Spinne (tödlich)
23) Wache



Level 5: THE PALACE

1) Leer
2) Wache
3) Wache
4) Wache
5) Eingang zu 8 und Apfel
6) Wache
7) Wache
8) Wache
9) Wache
10) Wache
11) Leer
12) Leer
13) Statue
14) Wache
15) Wache und Treppe (Eingang zu Level 6)



Level 6: THE INNER SANCTUM
1) Leer
2) Wache
3) Teleskop (unwichtig)
4) Wache
5) Wache + tödlicher Blasebalg
6) Wache
7) Wache
8) Leer
9) Wache
10) Betäubungsgasflasche
11) Hund
12) Bogenschütze
13) Wache
14) Endkampf
15) Schriftrollen

Deja Vu (Mindscape)

Carl Terliesner aus Marl geizt nicht mit seinen Tips zu »Deja Vu«. Viele seiner Tips sind ein wenig verschlüsselt, damit es nicht allzu einfach wird. Sonst wäre doch der Spaß weg, oder?

- Bevor man alle Beweise zusammengetragen hat, sollte man seine Artillerie loswerden oder doch zumindest austauschen.
- Spielhöllen sind verruchte Orte; unser Mann braucht aber ab und zu ein ordentliches Spielchen. Vor allem die einarmigen Banditen haben es ihm angetan.
- Strudel und enge Türen sind keine Plätze, an denen sich ein braver Detektiv aufhalten sollte, hingegen sind sie für andere Dinge geradezu prädestiniert.
- Verschlossene Türen oder Schränke kann man im Spiel zweimal mit Gewalt öffnen. Sucht also die Türen oder Schränke genau aus.
- In seinem Zustand sollte Ace besser die Finger vom Steuer lassen.
- Auch Taxifahrer sind Menschen – und völlig harmlos. Wild werden sie nur, wenn man sie betrügt.
- Dicke Frauen sind zwar keine Augenweide, aber sie reden gerne, wenn man sie entsprechend anregt.
- Ärzte, Apotheker und Detektive sind ordentliche Leute; es lohnt sich diese Ordnung ein wenig unter die Lupe zu nehmen.
- Dicke Leute sind schwer, also liegenlassen.
- Ein kleiner Gauner kann lästig werden, aber unser Mann war ja mal Boxer. Ist man weniger brutal eingestellt, kann man solche Leute mit kleineren Beträgen loswerden.
- Es ist wirklich nicht nett, Frauen zu schlagen, aber in diesem Adventure leider unumgänglich (!).
- Schlafende weckt man nicht. Es gibt aber herrliche Kommentare, wenn man es doch auf die eine oder andere Art versucht.
- Übrigens, es kann passieren, daß in dunklen Ecken unserem Mann übel mitgespielt wird. Es ist aber nicht weiter tragisch, wenn man vorher den Spielstand gespeichert hat.
- Da der Held früher mal Boxer war, sollte man diese Fähigkeit nicht einrosten lassen. Also, ran an den Feind!
- Ace ist weder Kunstliebhaber oder Fotofreund; noch ist er so egosüchtig, daß er ständig vor dem Spiegel steht, aber – wie so oft – sollte man nichts unversucht lassen.
- Zeitungsjungen sind gesprächig. Vor ihnen braucht man sich nicht in Sicherheit zu bringen, anders als vor Menschen, die hinter Fenstergardinen mißtrauisch ihre Umgebung beobachten. Fast wie im richtigen Leben...
- Nicht allzuviel Zeit lassen. Bevor man große Such- und Stöberaktionen startet, sollte man den Spielstand speichern.
- Telefone, die keinen erkennbaren Zweck haben, können doch einen gewissen Wert besitzen.
- Moral beiseite: Tote haben nichts gegen Plünderung.
- Safes gewaltvoll zu öffnen bringt nur abgebrochene Fingernägel.
- Ace ist schwindelfrei, also keine Angst vor hohen Treppen.
- Taxis sind nützlich. Mit ihnen kommt man zu vier Orten, dabei ist ein Taxi so gut wie das andere.
- In Damentoiletten hat ein Gentleman bekanntlich nichts zu suchen, aber da niemand in der Nähe und Ace bekanntlich kein Gentleman ist ...
- Ace ist zwar kein Trinker, aber vor einer Weinflasche macht er auch nicht halt.
- Unser Mann verkehrt berufsmäßig mit der Unterwelt – also warum sich nicht darin umsehen? Wobei man Unterwelt hier durchaus wörtlich nehmen kann ...
- Mercedes ist zwar eine Nobelfirma, aber unter ihren Hauben ist in diesem Spiel so manches dicke und vor allem explosive Ei versteckt.
- Jetzt aber keine Angst. Hineinsetzen und Trockenfahrkurse abhalten kann man jederzeit. Nur den Starter sollte man unbedingt in Ruhe lassen, denn er startet nicht nur den Motor.
- Während des Spielverlaufs sollte man schon gut bewaffnet sein, denn es gibt so manches eklige Vieh in der Unterwelt.
- Auch essen kann man alles, aber dann zweifelt das Programm oft an unserer geistigen Gesundheit. Es macht zwar alles mit, aber die physiologischen Folgen muß man selbst ausbaden. Fremde Küchen sind dagegen ungefährlich.
- Übrigens hilft gegen Gedächtnisschwund ein Mittelchen.

Die Karten zum Spiel stammen von Gerhard Bigell aus Blaubeuern.

Gibt's jetzt noch Fragen?

Uninvited

Das Gruseladventure »Uninvited« ist momentan das absolute Lieblingsspiel von Oliver Wagner aus Sprockhövel. Er ist schon recht weit gekommen und hat neben seinen Tips auch noch ein paar Fragen:

- Am Anfang sofort den Wagen verlassen, wenn man nicht in die Luft fliegen will. Es läuft nämlich Benzin aus.
- Im Briefkasten befindet sich ein wichtiger Brief mit einem wichtigen Gegenstand, den man unbedingt haben sollte.
- Das Buch in der Bibliothek ist ein Lexikon der Zauberkunde.
- In einem der Stühle in der Eingangshalle befindet sich ein Schlüssel. Zum Öffnen muß man den Stuhl mit einem Messer aufschneiden.
- An der Geisterfrau sind schon viele Abenteurer gescheitert, wenn sie versucht haben, eine Tür zu öffnen. Man kann sie vernichten, wenn man sie mit dem »No Ghosts«- Spray einnebelt. Das Spray findet man im zweiten Stock im Vorratsraum.

  Man geht am besten also gleich in den zweiten Stock durch die erste Türe rechter Hand. Dann nimmt man die Dose, geht in den ersten Stock und öffnet eine beliebige Tür.

  Wenn jetzt die Frau erscheint, einfach die Erscheinung mit »Dose-operate-Frau« verschwinden lassen.
- Die Spinne auf dem Balkon fängt man mit dem »Cider Spider« aus dem Vorratsraum: Man besprüht die Veranda, verläßt den Balkon und tritt wieder hinaus. Jetzt klebt die Spinne fest und man kann sie problemlos nehmen.
- Im Zimmer des Dieners neben der Küche befindet sich eine Lampe. Schaltet man diese ein, schiebt sich das Bild zur Seite und gibt eine Nische frei. Außerdem erscheint der Geist des Dieners. Leider hat der gute Nicht-Sterbliche panische Angst vor Spinnen.
- Der Plattenspieler im Rec-Room gibt ein gutes Beispiel für die Soundmöglichkeiten des Amigas. Also unbedingt anhören.
- Der Schrank im Rec-Room läßt sich mit dem Schlüssel auf dem Stuhl öffnen. Die Puppe gibt auf Anfrage einen guten Tip.
- Die kleine Flasche im Master Bedroom enthält Zyankali.

- Der Schrank im Master Bedroom läßt sich ebenfalls mit dem Schlüssel öffnen. Es befinden sich darin eine Truhe mit Dracans »Stare«, ein Fläschchen mit Merkurium und zwei Schriftrollen, die man öffnen und lesen kann.
- In Dracans Schlafzimmer ist eine Rolle mit zwei Zaubersprüchen versteckt. »Instantum Illuminaris Abraxas« erzeugt Blitz und Donner, der andere bringt beliebige Köpfe oder Statuen zum Reden.
- Im Schrank des dritten Schlafzimmers ist ein magisches Pentagramm versteckt.
- Im Greenhouse steht ein Topf, in dem keine Pflanze wächst. Wenn man diesen Topf gießt, wächst eine Pflanze heraus, die aber giftig ist. Also auf keinen Fall essen.
- Die Hunde vor der Kapelle reagieren wie alle empfindsamen Wesen äußerst schreckhaft auf Blitz und Donner.
- Wenn man in der Kapelle das Kreuz verrückt, gibt der Altar einen geheimen Zugang frei.
- Der Kopf in der Kapelle hilft, wenn man ihn entsprechend motiviert, die Tür zu öffnen.
- Der Geist hinter der Kapelle ist allergisch gegen zu helles Kerzenlicht.
- Die Gießkanne kann man mit dem Wasser aus der Badewanne wieder füllen. Vorher aber den Wasserhahn öffnen.

Aber Oliver hat auch noch einige Fragen:

- Wie fängt man den kleinen Teufel oder nimmt ihm den Schlüssel ab?
- In der Schriftrolle im Schrank steht geschrieben, daß »Gold, Silver and Mercury« zusammen einen Schlüssel bilden. Wo bekommt man Gold und Silber? Wie macht man den Schlüssel?
- Wie öffne ich das Magisterium?
- Was kann man gegen die Spinne unter der Kapelle machen?
- Wie entkommt man den Zombies im Labyrinth?
- Wie öffnet man die Truhe?

Hat jemand die Antworten? Wenn ihr und eure Tips, Erfahrungen oder Lust- und Frusterlebnisse zu diesem oder einem anderen Spiel mitteilen wollt, schreibt doch an
Verlag Markt&Technik
Radaktion Happy-Computer
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Spellbreaker

Spellbreaker von Dave Lebling ist das schwerste aller Infocomspiele. Es stellt auch hartgesottene Profis vor schier unüberwindbare Schwierigkeiten. Stephan Engelhart und Andreas Paul aus Ingolstadt, zwei Mitglieder der »Infocom User Group Germany«, haben es gelöst. Natürlich halten sie mit den Tips nicht hinter dem Berg:

Zaubersprüche:

Blorple: Teleportiert den Spieler an einen Ort, wenn der Spruch auf einen magischen Gegenstand angewandt wird.

Lesoch: Beschwört einen Sturm herauf.

Yomin: Der Spieler kann Gedanken lesen. Wenn man ihn auf weniger intelligente Wesen anwendet, bekommt man einen Einblick in deren Gefühlswelt.

Rezrov: Öffnet versperrte Türen und verzauberte Dinge.

Frotz: Bringt Gegenstände zum Leuchten.

Gnusto: Schreibt die erworbenen Sprüche in das Zauberbuch.

Malyon: Erweckt Gegenstände zum Leben.

Jindak: Spürt Magie in Dingen auf.

Throck: Pflanzen wachsen beschleunigt.

Caskly: Macht Gegenstände perfekt.

Espnis: Schläfert Personen ein.

Liskon: Lebende Dinge schrumpfen ein.

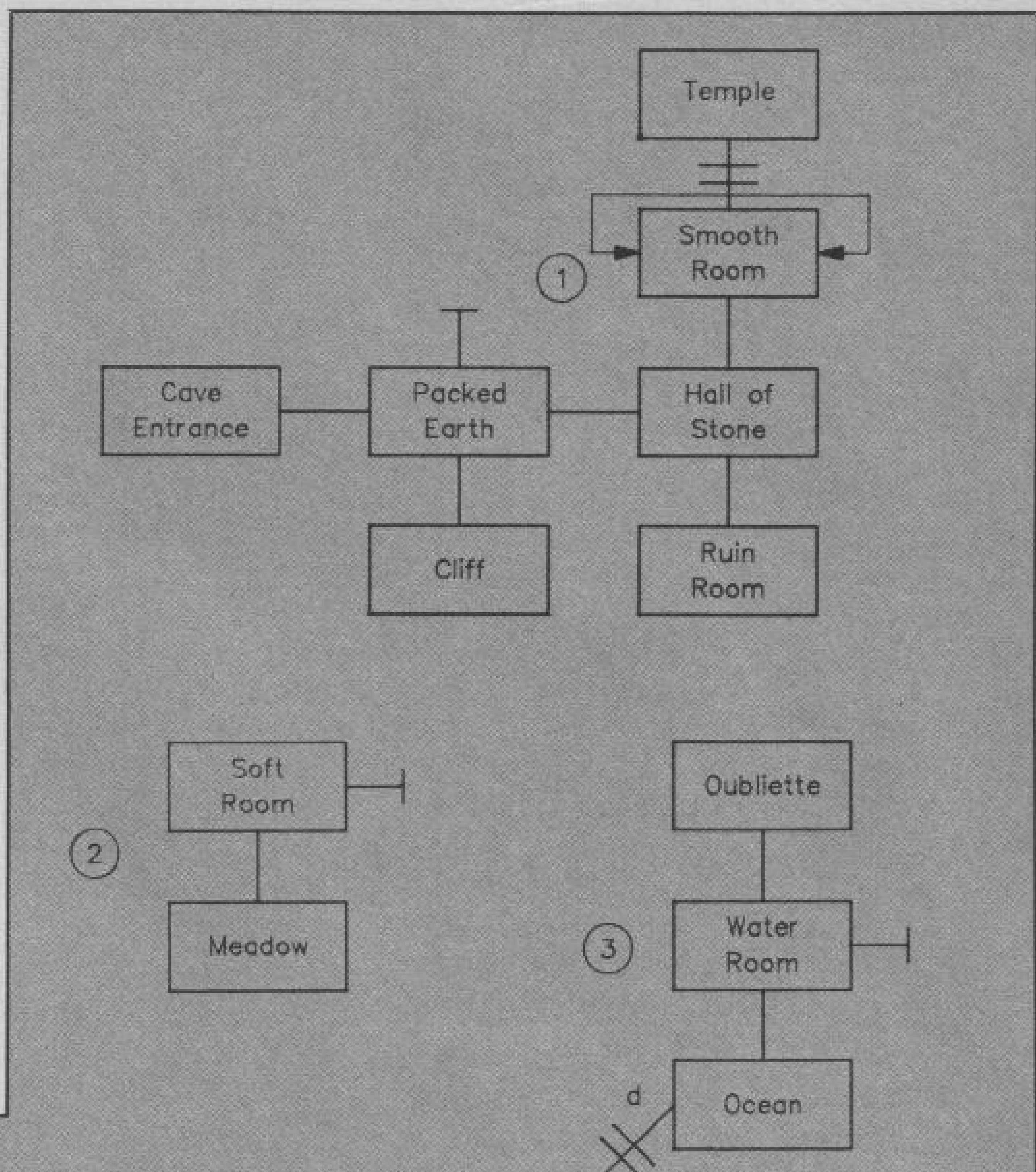
Tinsot: Verursacht Frost.

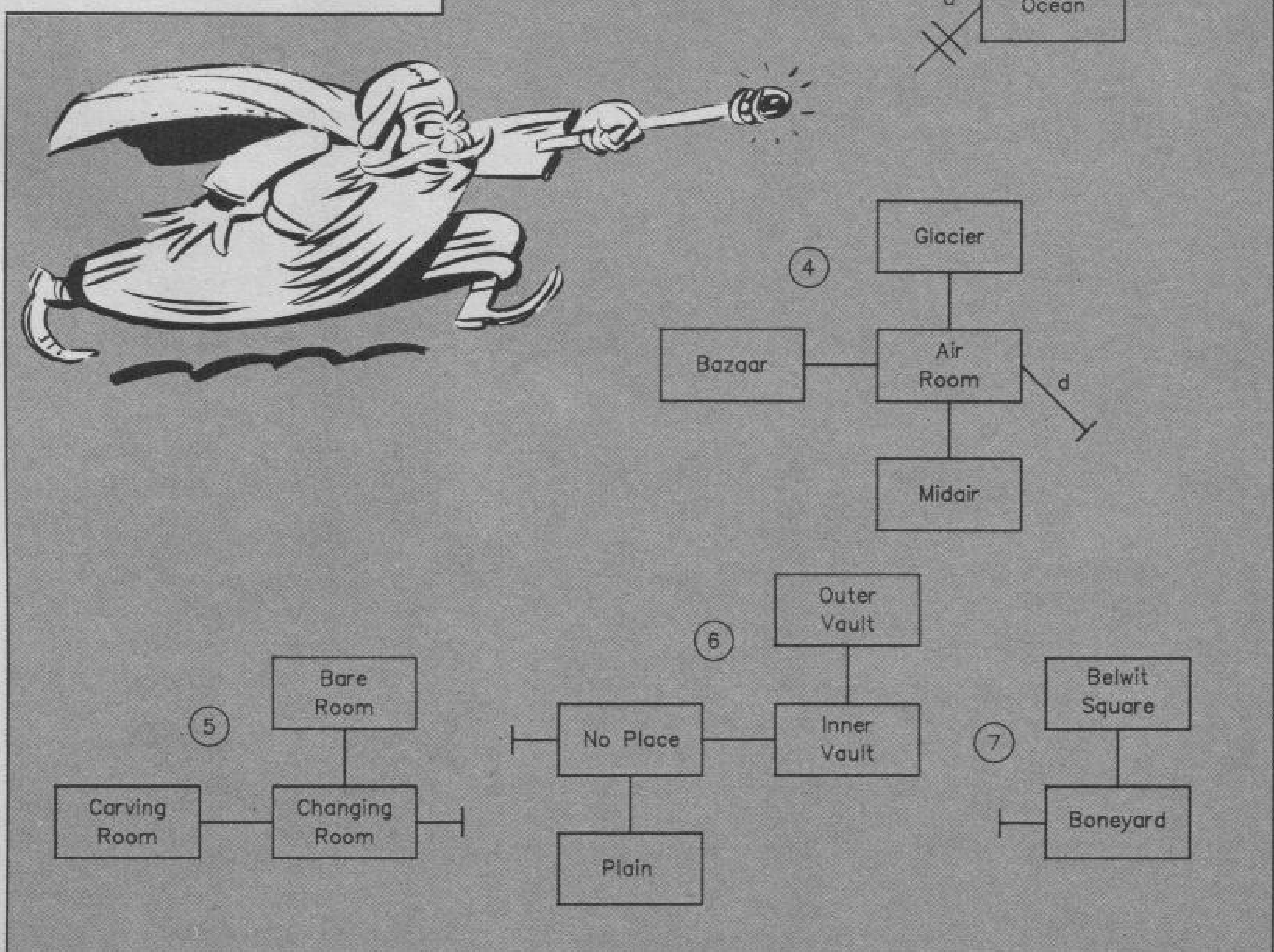
Snavig: Man nimmt die Form einer anderen Figur an.

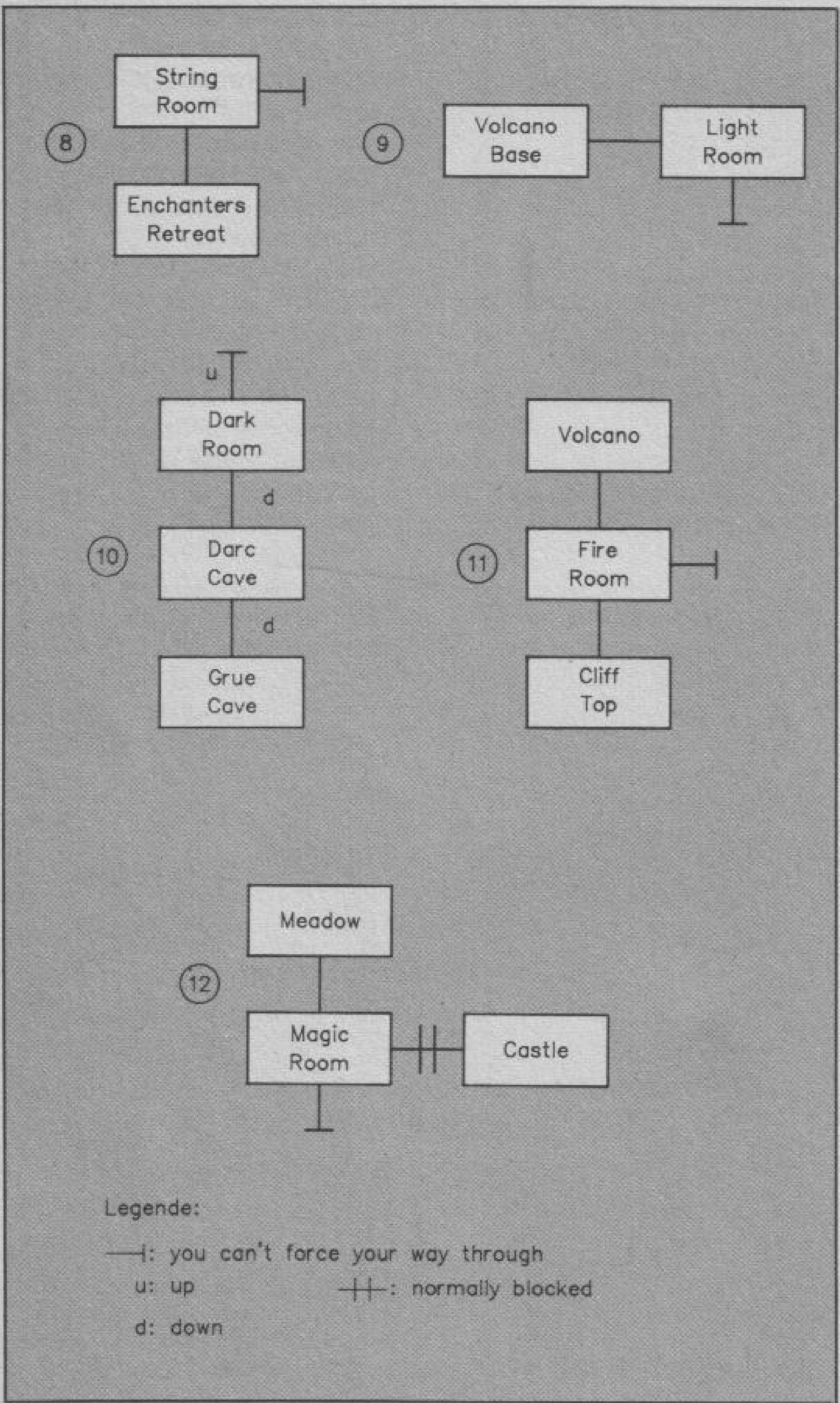
Girgol: Hält kurzfristig die Zeit an.

Tips:

- Alle Würfel, die man während des Spiels findet, mit dem Grabstichel beschriften. Nur durch die Würfel kommt man an verschiedene Orte (Blorple Cube).
- Den Nebel mit Wind vertreiben.
- In dem Zipper ist sehr viel Stauraum, aber auch der ursprüngliche Inhalt ist interessant. Man kann sogar selber hineinklettern.
- Den »throck«-Spell findet man am Cliff.
- Die ausgelöste Lawine kann man mit »girgol« anhalten und dann in aller Seelenruhe hinaufklettern.
- Die Hütte perfektionieren, dann kann man den nächsten Würfel nehmen.
- Der Orc hat Heuschnupfen und muß niesen, sobald Pflanzen in seiner Nähe sind.
- Unkraut soll man nicht schneiden, sondern ausreißen.







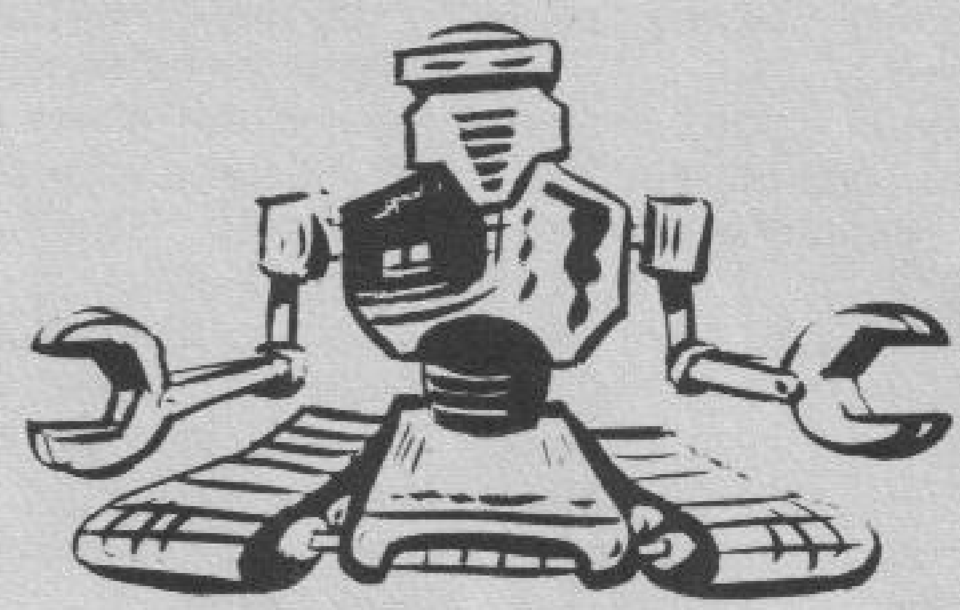
- Große Fische interessieren sich für kleine Fische.
- An kleinen Schlangen kommt man ohne Probleme vorbei.
- Die Statue zum Leben erwecken und dann zum Gähnen bringen. Das sollte man sooft versuchen, bis man den Würfel nehmen kann.
- Im »Oubliette« sich selbst verkleinern und in das Ausflußrohr klettern.
- Mit dem Händler um den Preis des blauen Teppichs feilschen. 500 Zorkmid sollten genügen.
- Zuerst das Abflußrohr und dann das Wasser einfrieren, um durch die Falltüre zu kommen.
- Auf den Teppich setzen und dann zum Nest fliegen.
- Im Ozean die Gestalt des Fisches annehmen.
- Das Lavastück abkühlen und dem Stein geben. Dann kann man auf ihm reiten.
- Im Dark Cave die Identität eines Grues annehmen.
- Die goldene Schachtel ist ein Spiegel all der Räume, in die man durch das »blorpeln« kommt (Beispiel: Packed earth – Moles). Man steckt den ersten Würfel in die Schachtel.
- Belboz die gestellte Frage beantworten. Von ihm bekommt man den schmiedeeisenen Schlüssel.
- Im Outer Vault mit »jindak« die Helligkeit der einzelnen Würfel feststellen. Die schwächer leuchtenden in den Zipper packen.
- Von der Vergangenheit kann man nur in die Zukunft reisen, wenn sich alles am richtigen Ort befindet.
- Den Schatten sofort attackieren. Sobald er in den Hypercube springt, die Zeit anhalten, den Würfel nehmen und durch einen nicht-magischen Gegenstand ersetzen.

Damit haben Sie das Adventure gelöst. Sie erhalten 600 Punkte und den Rang eines Wissenschaftlers.

Cholo

Nachts in Brebersdorf. Ein Meilenstein in der Geschichte der Computerspiele: Markus Korb und sein Freund Christian haben »Cholo« gelöst. Netterweise haben Sie uns gleich ihre Tips geschickt.

- Land-Land-Teleporter arbeiten nur zu zweit. Man stellt auf beide Stellen einen Roboter. Diese wechseln dann die Plätze.
- Der dritte Roboter im Gebäude nach den Pyramiden ist nicht tot. Es ist Gort, der Schweißer. Mit ihm sollte man auf die Insel gehen, da er unempfindlich gegen Strahlen ist.
- Zur Insel kommt man mit dem Schiff »Queen«, das man beim Einloggen von Cyber erhält. Das Schiff muß man immer mit Blick auf das andere Schiff im Hafen andocken.



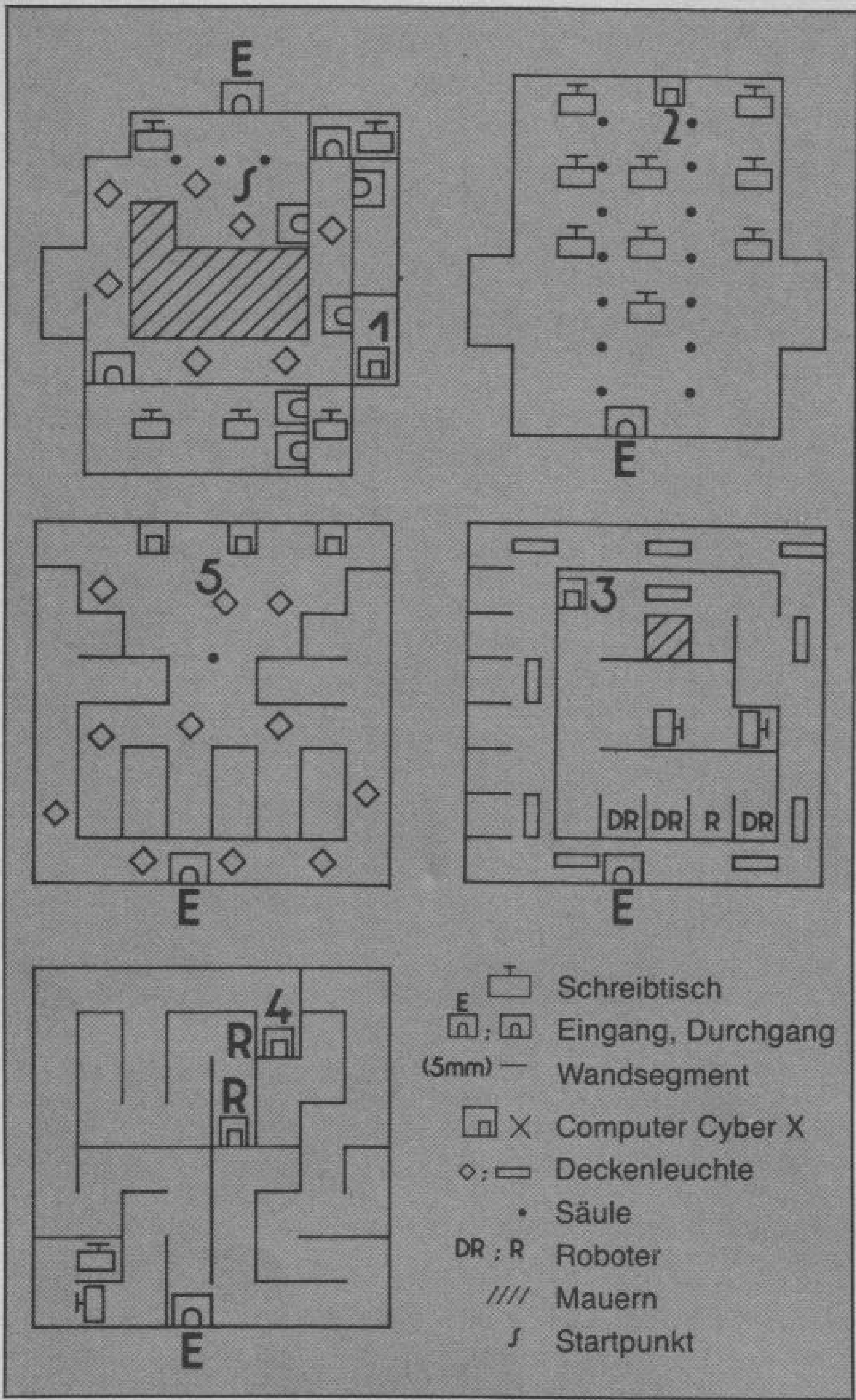
- Für viele Cholo-Spieler ist es ein Problem, über die Brücke zu kommen. Hier ein kleiner Trick: Sie fahren solange auf der Brücke hin und her, bis die ersten Robots zu schießen beginnen. Dann wechselt man auf einen anderen Robot und wartet ca. 2 Sekunden. Wieder auf den ersten umschalten. Jetzt sind die Gegner verschwunden. Man hat nur wenig Zeit, denn nach einer kurzen Frist tauchen sie wieder auf und fangen wieder an zu schießen.
- Um sich an Cyber 3 anloggen zu können, braucht man unbedingt HACK1 PRG.
- Mit dem Auto.doc kann man Robots übernehmen, die man einmal besessen hat.
- Das Plane sollte man fürs Erste in Ruhe lassen, denn es ist zum Beenden des Spiels unerläßlich.
- Der zweite Computer auf der Insel ist ein Roboter, der als Computer getarnt wurde.
- An Bord des Planes kommt man, indem man an der Spitze andockt.

Vorsicht! Nicht mit dem Schiff unter der Brücke hindurchfahren.

Und hier sind noch die Paßwörter und Funktionen der wichtigsten Roboter:

Roboter: Name	Typ	Paßwort	Funktion
Rizzo	Rat	Rebels	Übernimmt andere Roboter
Gort	Leadie	Klaatu	Strahlenunempfindlich
Koke	Cola	Lorean	Sprengkopf
Igor	Hacker	Plugin	Anloggen
Ridley	Camera	Legend	Bewacht Igor
Dr. John	Doctor	Stetho	Repariert Robots
Anneka	Flyeye	Bazil	Kann fliegen
Felini	Camera	Action	Nicht bekannt
Aviata	Plane	Flyboy	Trägerrakete für Koke

Programme Computer	Programm	Funktion
Cyber 1	Passl txt	Gibt Paßwörter für die Roboter aus
	Radar prg	Erzeugt einen Kurzstreckenradar
Cyber 2	Readm txt	Credits der Programmierer
	Survy prg	Kontrolle der Kamera
Cyber 3	Hack2 prg	Ruft beim Anloggen an Cyber 5 den Gedächtnisspeicher von Cholo auf. Keine Paßwörter sind mehr nötig, außerdem können sich auch andere Roboter am Computer anloggen.
	C-C-C txt	Text aus dem Memo-Speicher
Cyber 4	Atmos txt	Funktion unbekannt
Cyber 5	Hack1 prg	Erlaubt Zugriff auf Cyber 3



Hier findet ihr die wichtigsten Gebäude von Cholo

Mission für kompetente Flieger

Es gibt bei »Elite« zwar nicht viele Spezialmissionen, aber Oliver Waldmann aus Zell am Moos wurde noch eine uns bisher unbekannte anvertraut. In der dritten Galaxie auf dem Planeten XEINES erreichte ihn beim Einfliegen in die Station folgende Meldung:

»Achtung Commander <Name>,

Ich bin Capitän Fortesque von der königlichen Space Navy. Wir brauchen Ihre Hilfe. Bitte kommen Sie nach CEERDI. Wenn Sie dort sind, werden Sie von uns benachrichtigt.«

Auf CEERDI gelandet, hat man folgende Aufgabe zu erfüllen:

Man muß Geheimpläne, die einen Schlag gegen die Heimatwelt der Thargioden ermöglichen (Todesstern, ick hör' dir trapsen), zur Basis des Planeten BIRERA bringen. Der Weg dorthin ist allerdings mühsam, da man von relativ vielen thargoidschen Invasionsschiffen (siehe Handbuch Seite 60) angegriffen wird, gegen die man sich erst einmal durchsetzen muß.

Wenn man es allen Gegnern zum Trotz bis nach BIRERA schafft (oft speichern), wird man mit einer »Extra Energy Unit« belohnt.

Der Tip gilt für die englische C64-Version.

Soweit die Tips von Oliver. Kennt jemand – außer den Auftrag, die Constrictor abzufangen – andere Missionen? Und unterscheiden sich die Missionen bei den verschiedenen Computertypen? Wenn Ihr uns zu diesem Thema schreiben wollt, hier ist die Adresse:

Verlag Markt&Technik AG
Redaktion Happy Computer
(»Hallo Freaks«)
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Zorro

Robert Backhausen aus Furth gibt für alle verzweifelten Zorro-Spieler eine Lösungshilfe. Mit diesen Karten und den Tips kommt man schnell in das Fort.

Die Nummern im Text beziehen sich auf die jeweilige Nummer im Bild.

Bild 1.

Über die Kletterpflanze nach oben und in den Brunnen (a) springen.

Bild 2.

Zuerst auf die Steine und danach auf die kleine rechte Plattform springen.

Bilder 3./4.

Über die Leiter in den nächsten Raum gehen und dort die Pflanze (e) nehmen. Zurück zu Punkt (f). Die Kugel rollt dann auf den Lift. Zorro muß mit der Kugel bis zur Hälfte fahren und dann abspringen, damit die Kugel weiterrollen kann. Sofort wieder aufspringen und ganz nach unten fahren. Ist man ganz unten angekommen, rollt die Kugel automatisch auf den anderen Lift. Dieser zieht dann das Gewicht vor dem Becher hoch.

Bild 5.

Im Fenster links oben die Flasche nehmen. Mit dem Schlüssel kommt man durch die obere rechte Tür.

Bild 6.

Dem Mann die Flasche an der Bar geben und auf dessen Bauch nach oben hüpfen. Oben angelangt, den Soldaten nach links soweit abdrängen, daß er nach unten fällt. Er bleibt dann am Kronleuchter

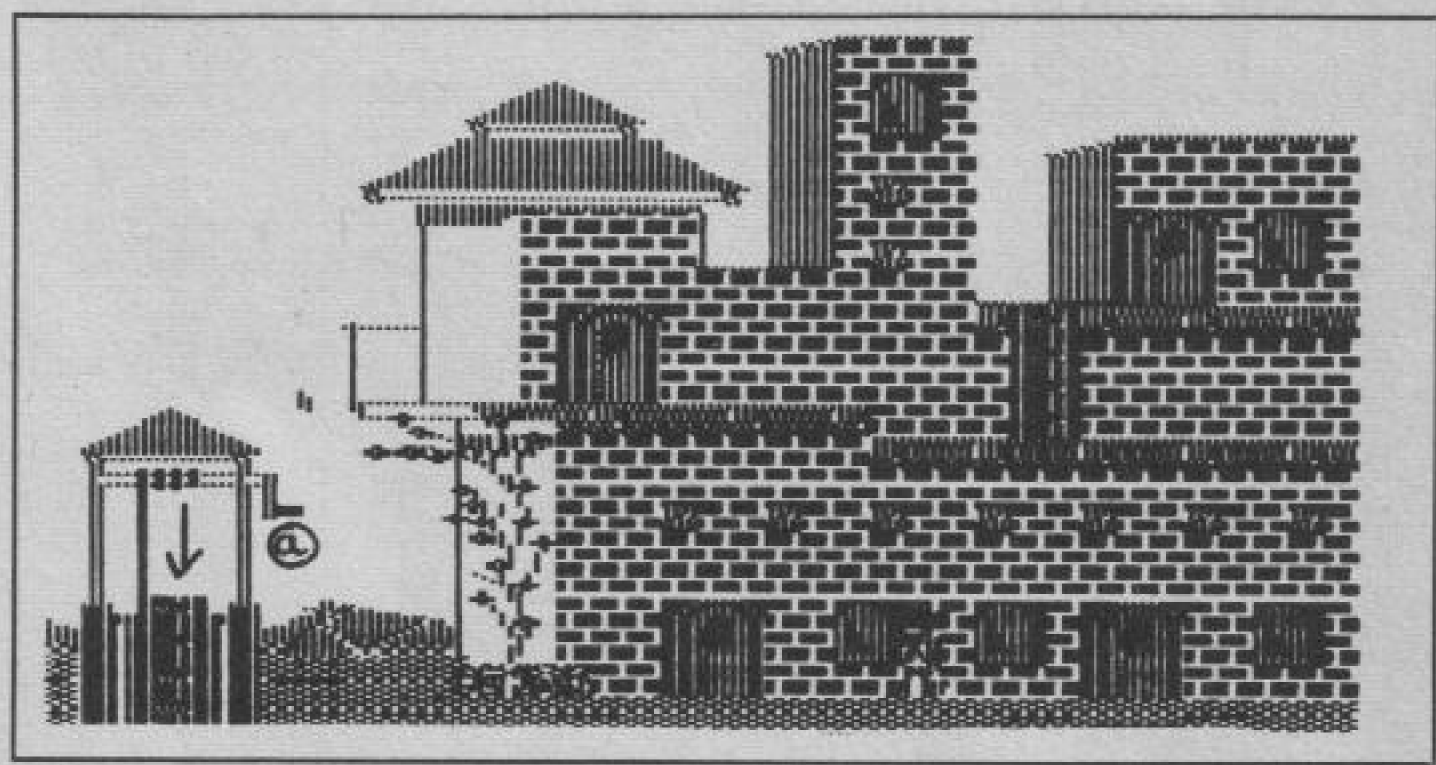


Bild 1

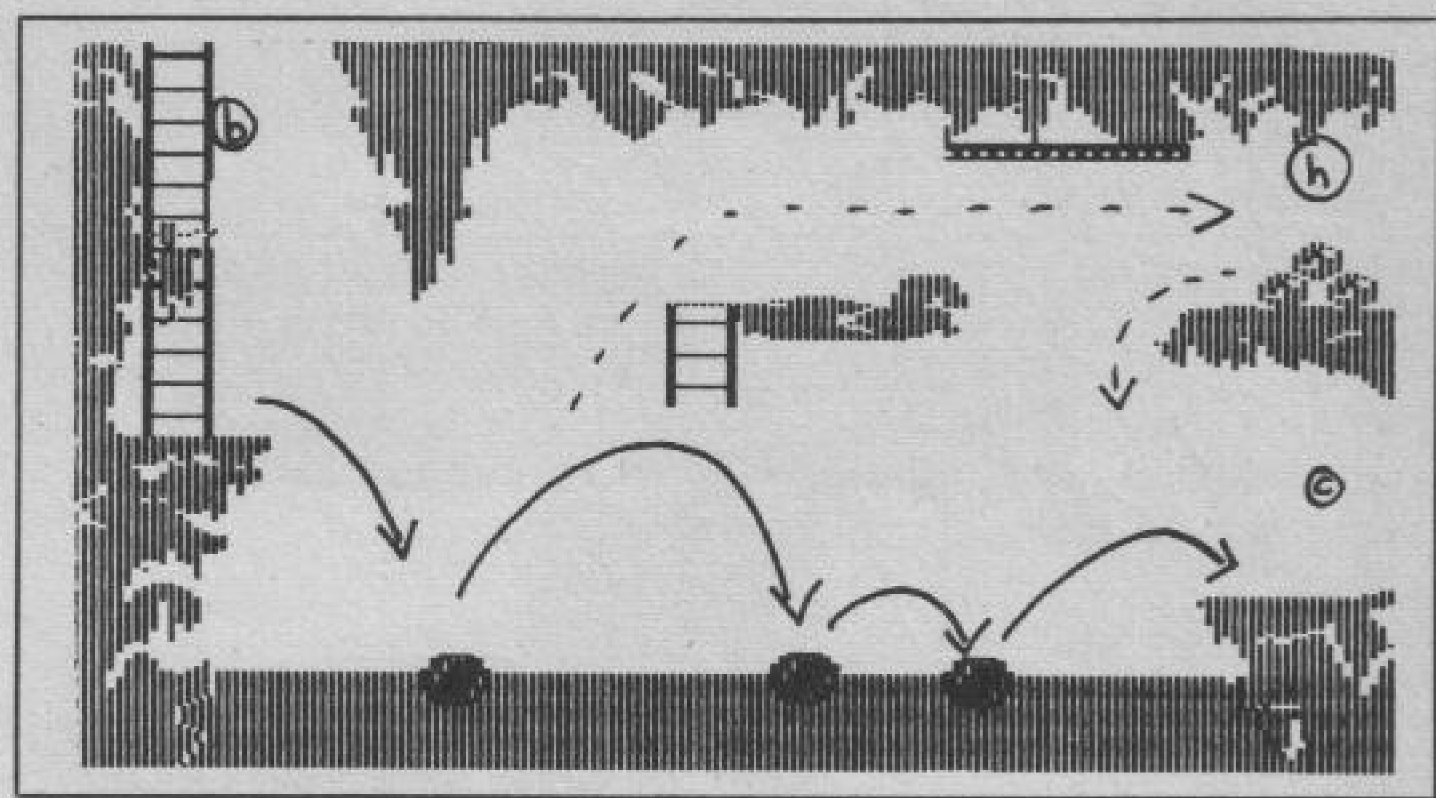


Bild 2

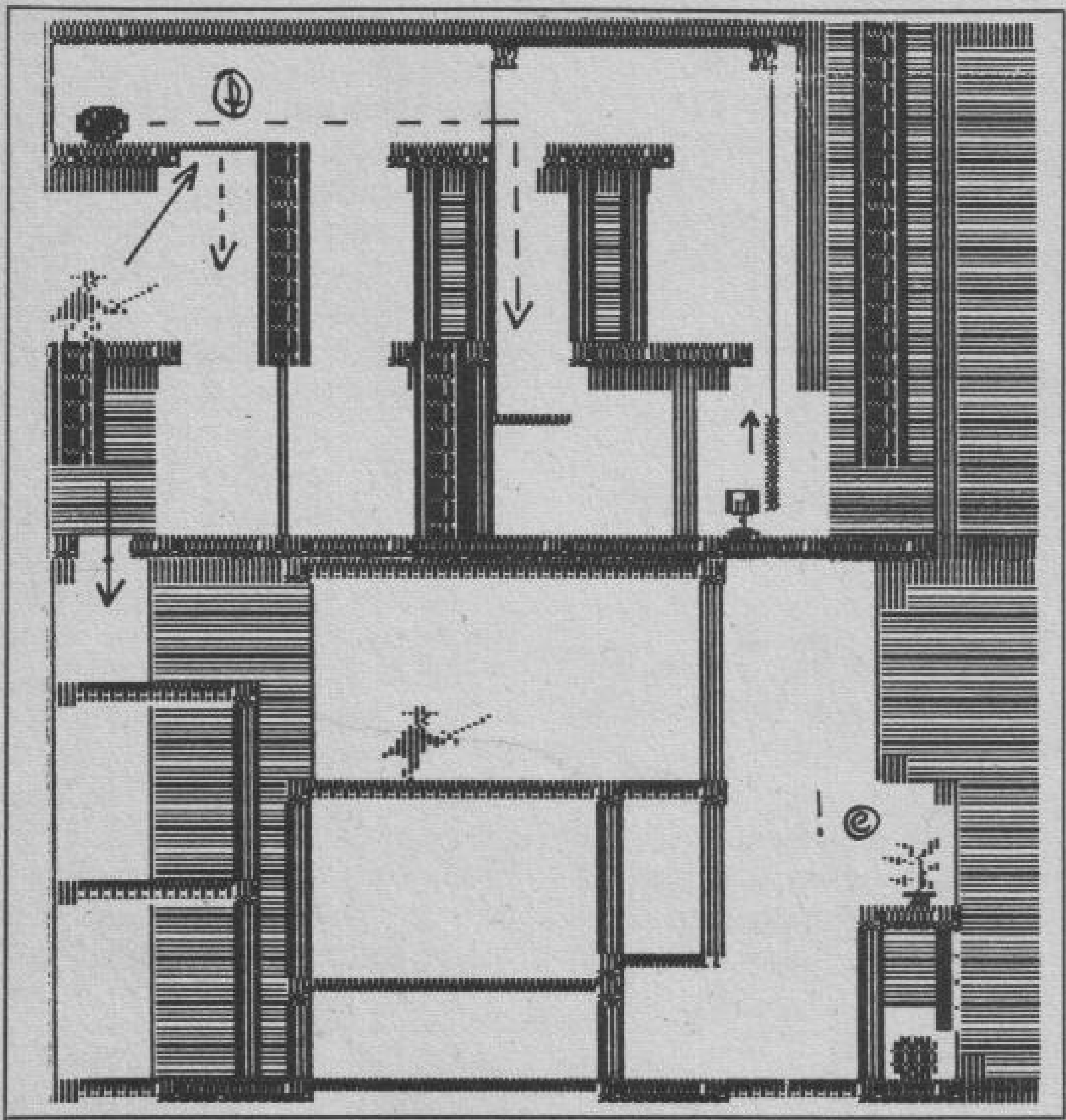


Bild 3 und 4

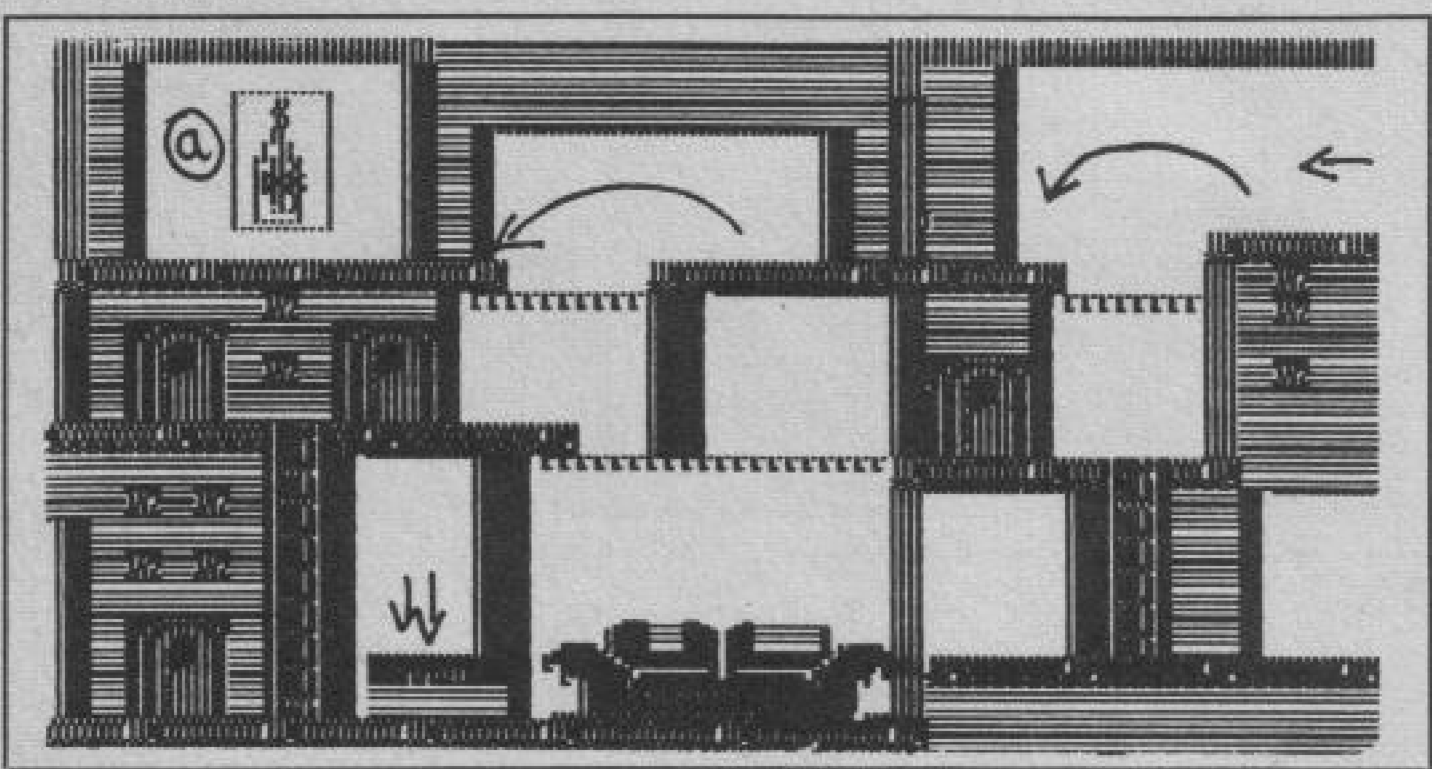


Bild 5

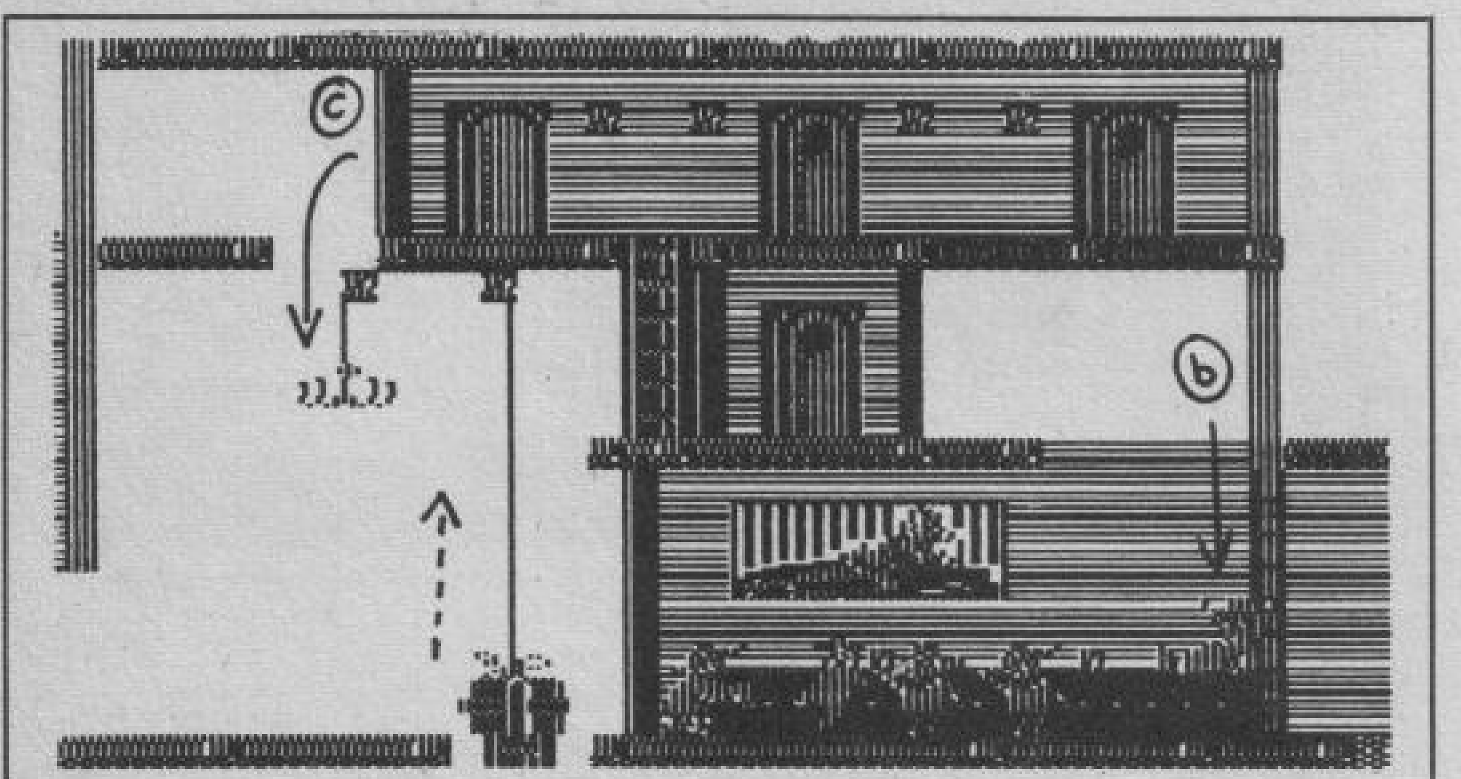


Bild 6

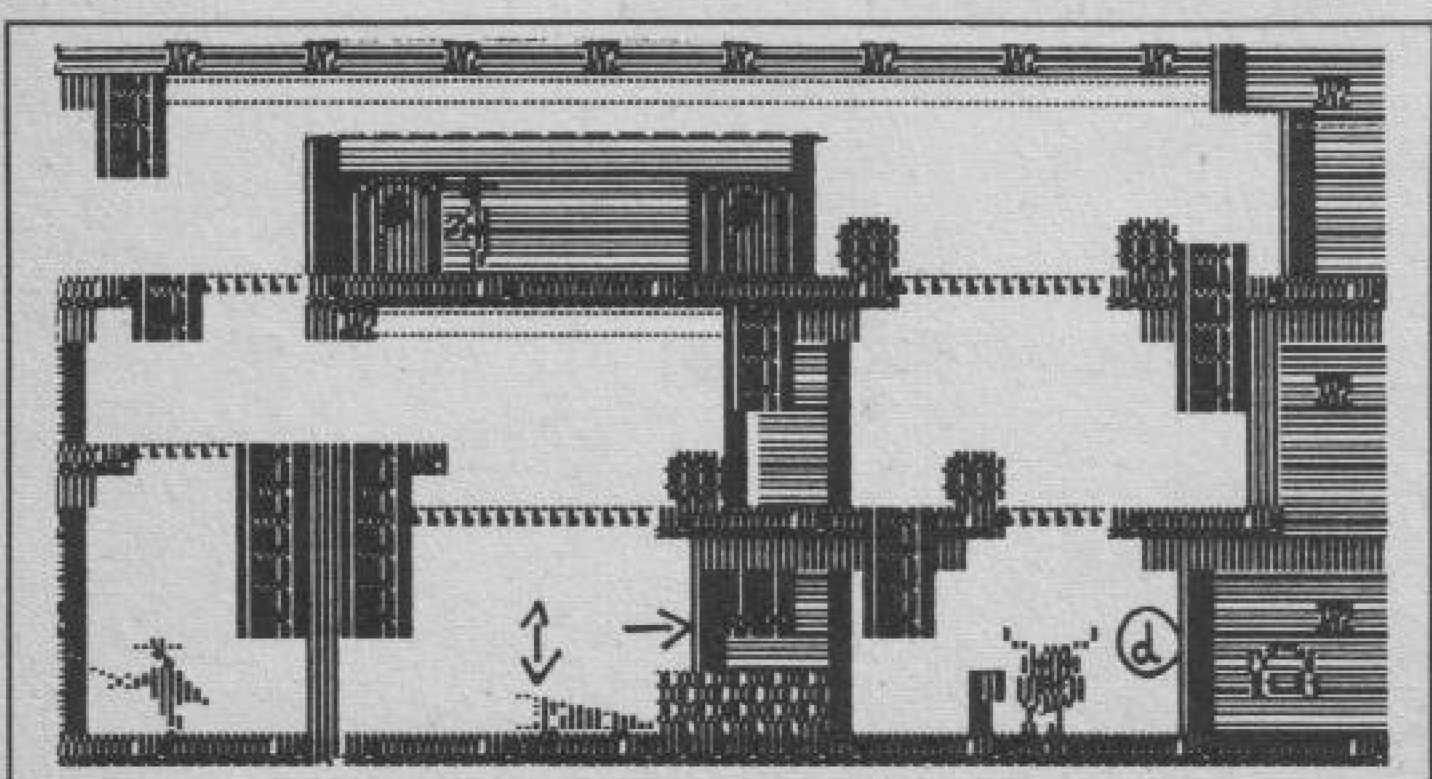


Bild 7

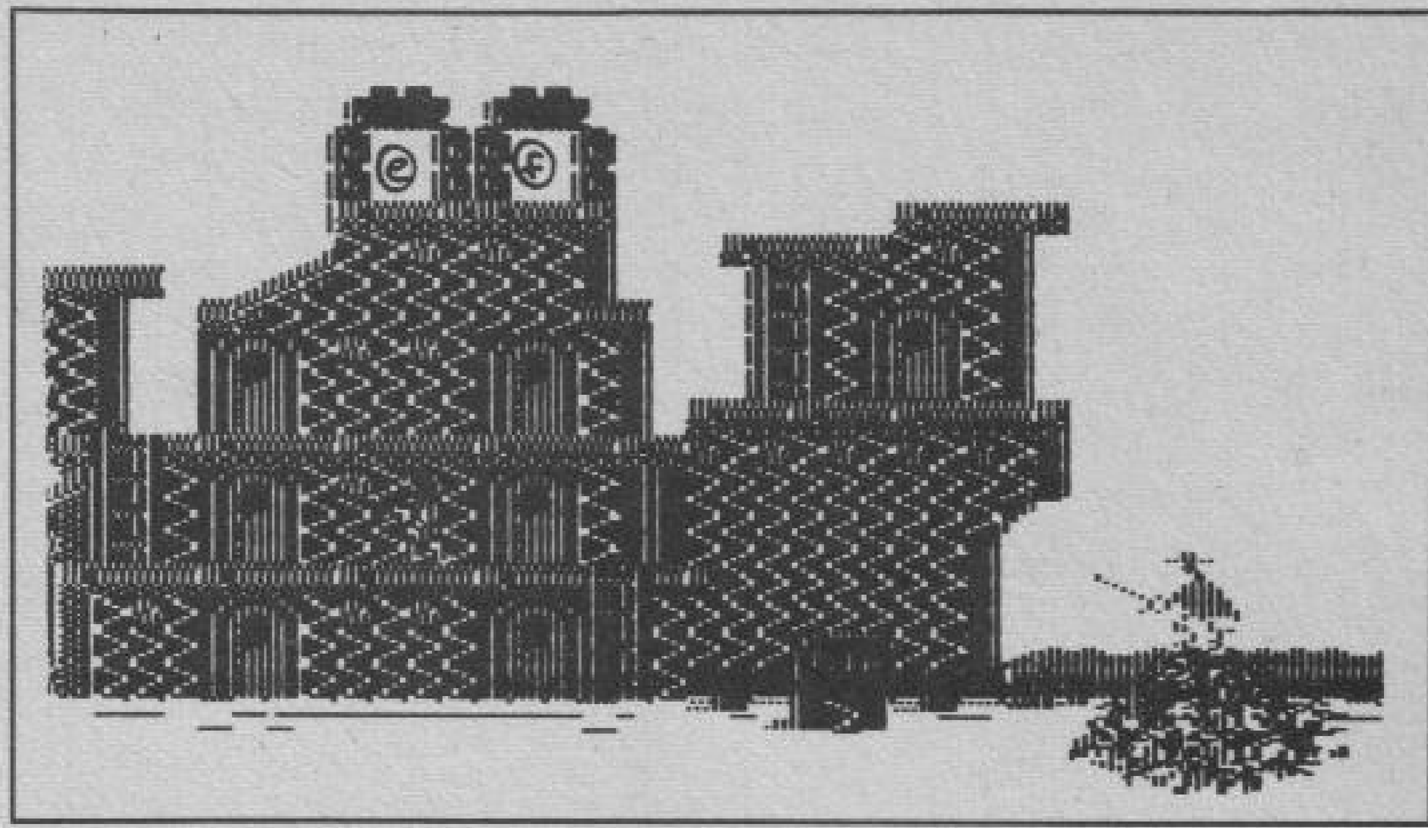


Bild 8

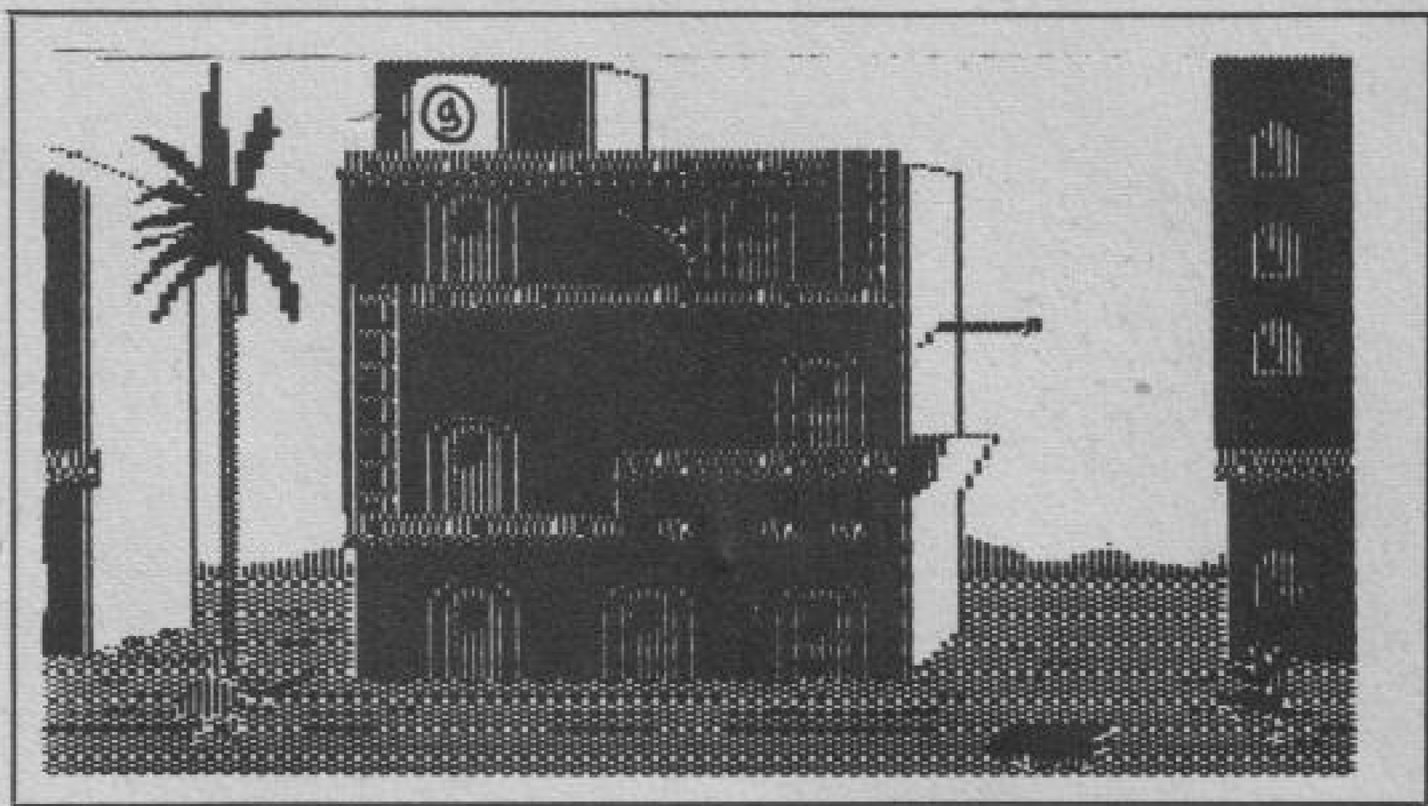


Bild 9

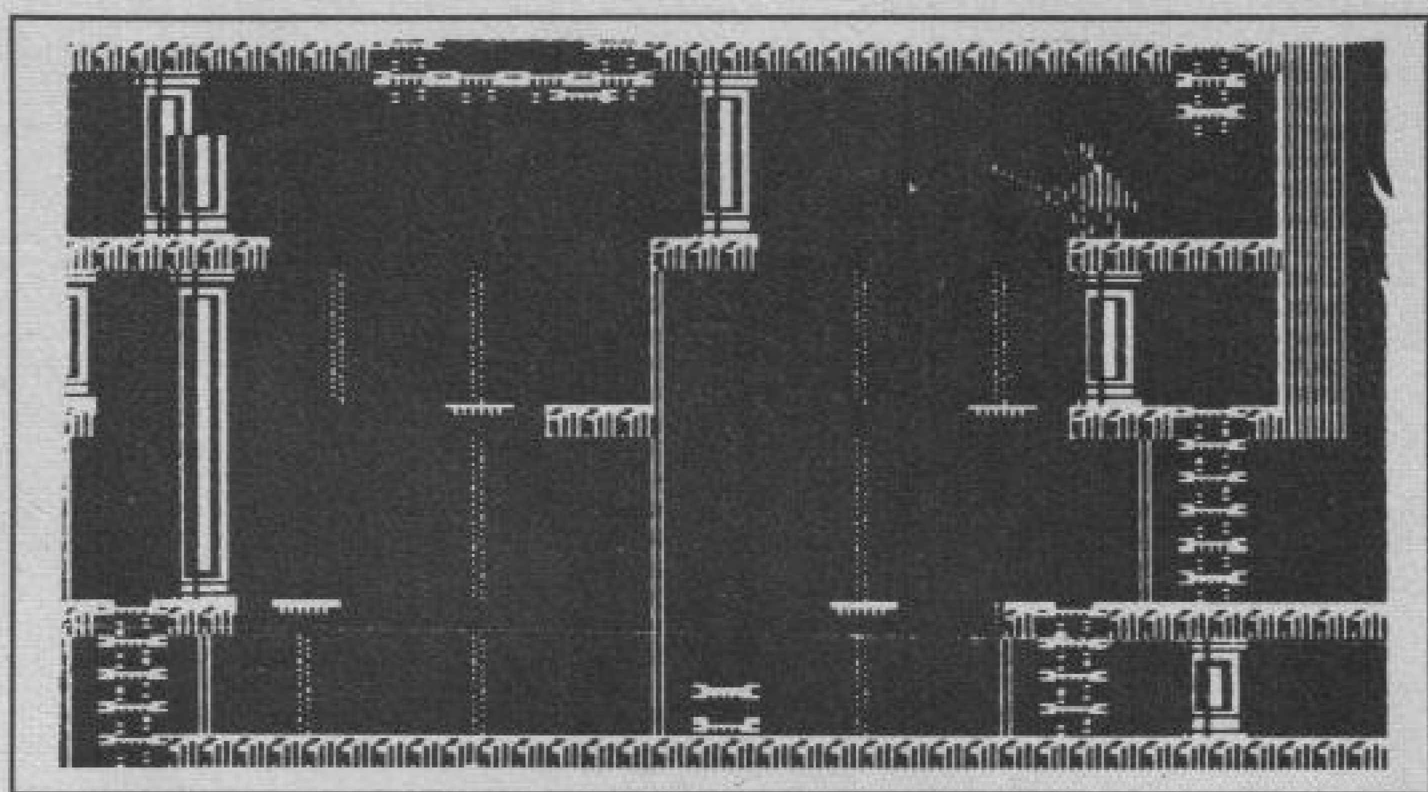


Bild 10

hängen und zieht mit seinem Gewicht das Gegengewicht nach oben. Jetzt kann man wieder nach unten klettern und den Becher nehmen.

Bild 7.

Bei Punkt (a) das Brenneisen holen und ins Feuer legen. Man geht zum Blasebalg und hüpft solange auf ihm herum, bis das Brenneisen glüht. Man schnappt sich jetzt das Eisen und kennzeichnet damit den Stier (d). Der Stier rennt nach dieser rohen Behandlung weg, und man kann in aller Ruhe das Hufeisen nehmen.

Bild 8.

Bei Punkt (a) zwei Glocken nehmen und an Punkt (e) und (f) einsetzen. Das Grab öffnet sich dadurch.

Bild 9.

Hat man die beiden Glocken eingesetzt, muß man zum Schluß den Stiefel (g) nehmen. dann gelangt man in das Grab und ins nächste Bild.

Bild 10.

Man nimmt jetzt alle Geldsäcke der Reihe nach auf. Beim letzten Geldsack (links oben) geht man weiter nach links und stößt so die Steine in den unterirdischen See (Bild 2, Punkt h). Man gelangt ins Fort, indem man die Leiter hinaufsteigt, neben der die drei Symbole aufblinken.

Wird man in dem Fort von einem Soldaten getroffen, muß man erst wieder aus dem Grab heraus und von hinten (Bild 2) wieder in die Unterwelt. Deshalb auch unbedingt die Steine in den See werfen.

Noch ein kleiner Tip zum Schluß: Steht man vor dem Turm der Liebsten, steigt hinauf und will sie retten, wird man buchstäblich hinausgeworfen, wenn man ihr keine Rose mitbringt. Also, laßt euren Charme spielen. (al)

Fortsetzung von Seite 6

als 50 Punkten erhalten, gehören zur besseren Gesellschaft. 80 und mehr Punkte erhalten nur ganz besonders gute Spiele und eine Traumwertung von 90 oder mehr Punkten ist sehr selten. In einem Jahr erscheint nur eine Handvoll von solchen Super-Programmen.

Die numerischen Wertungen entstehen in einer Diskussion zwischen allen Redakteuren, während ein Meinungskasten die subjektive Ansicht eines einzelnen Testers wiedergibt.

Die Wertungen beziehen sich immer auf die Computer-Version, die wir getestet haben. In Klammern wird angegeben, für welche Computer ein Programm außerdem erhältlich ist, beziehungsweise in nächster Zeit umgesetzt wird.

Wir berücksichtigen auch, wie gut der Computer ausgenutzt wurde. Die haargenau gleiche Hintergrundmusik würde zum Beispiel auf einem Spektrum deshalb mehr Punkte erhalten als auf einem C64, weil letzterer bessere Sound-Fähigkeiten hat.

Jeder Spiele-Test ist in zwei Text-Elemente unterteilt, den Fließtext und die beiden Meinungskästen. Im Fließtext wird die Handlung des Spiels objektiv beschrieben. Hier sagen wir also nur, um was es bei dem Spiel geht und was für eine Art Programm es ist. Kritisch wird es in den beiden Meinungskästen: Zwei Redakteure geben unabhängig voneinander ihre subjektive Ansicht wieder und nehmen dabei kein Blatt vor den Mund. Zu jedem Meinungskasten gibt es ein Bild,

Zwei Meinungen sind besser als eine

das zeigt, was für ein Gesicht der Redakteur beim Testen des Spiels gemacht hat. (Das entbehrt natürlich nicht eines gewissen Unterhaltungswerts.) Um das ein wenig zu verdeutlichen, haben wir auf dieser Seite eine kleine Übersicht gezeichnet. Ihr kann man entnehmen, welcher Gesichtsausdruck bei welchem Redakteur welche Stimmung ausdrückt!

Im Vergleich zum letzten Spiele-Sonderheft hat sich bei unserem Test-Team einiges getan. Die drei Redakteure der letzten Ausgabe haben die letzten Monate ganz gut überstanden und sind auch diesmal wieder mit von der Partie. Um für mehr Meinungsvielfalt zu sorgen, haben sich außerdem zwei neue Tester dazugesellt. Alle Redakteure stellen wir an dieser Stelle zusammen mit den Bildern kurz vor. So könnt ihr selbst herausfinden, welcher Tester am ehesten euren Geschmack trifft. Unter »Momentane Lieblingsspiele« werden die Programme aufgeführt, die unsere Tester in den letzten ein, zwei Monaten am häufigsten und liebsten spielten. Es ist also keine Liste der »All time favourites«, der liebsten Spiele aller Zeiten.

Noch ein paar Worte zur Auswahl der Spiele. Wir haben die unserer Meinung nach besten Programme der letzten fünf Monate in diesem Sonderheft berücksichtigt; egal, ob wir sie schon einmal in Happy-Computer getestet hatten oder nicht. Dazu kommen viele Spiele, die wir aus Platzgründen nie in unserer Stammzeitschrift vorstellen konnten. Um euch zu sagen, was sich hinter großen Namen verbirgt, haben wir auch gnadenlos ein paar Flops getestet.

Wenn ihr uns ein paar Anregungen für das nächste Spiele-Sonderheft geben oder einfach eure Meinung loswerden wollt, dann schreibt uns bitte. Unsere Adresse lautet: Redaktion Happy-Computer, Heinrich Lenhardt, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Die interessantesten Zuschriften werden wir auf der Leserbrief-Seite in Happy-Computer veröffentlichen. (hl)

Wann wird umgesetzt?

Bei unseren Spieletests geben wir in Klammern an, für welche Computer das Spiel in nächster Zeit erscheinen soll. Wir beziehen uns dabei auf die Angaben des Herstellers. Es kann dabei durchaus sein, daß ein Titel schon für die Computer X und Y, aber noch nicht für den Computer Z erschienen ist. Es ist sogar schon vorgekommen, daß geplante Umsetzungen aus technischen Gründen niemals erschienen sind. Bitte erkundigt euch im Fachhandel nach den Umsetzungen, auf die ihr schon lange wartet. Unsere Redaktion kann euch bei der Suche nach Programmen, die es noch nicht gibt, leider nicht behilflich sein. (bs/hl)

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Redakteure: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Gregor Neumann (gn), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg);
Schlußredaktion: Paul Sieß
Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Fotografie: Jens Jancke

Titelgestaltung: Katja Milles

Layout: Leo Eder (Ltg.), Katja Milles, Andrea Miller

Produktionsleiter: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung: Ralph-Peter Rauchfuss

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Tel. (042) 415656, Telex: 862329 mut ch
USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt&Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt&Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig (211)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 6483-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 14,–

Druck: SOV St. Otto-Verlag GmbH, Laubanger 23, 8600 Bamberg

Verantwortlich:
Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München,
Telefon (089) 4613-0, Telex 5-22052

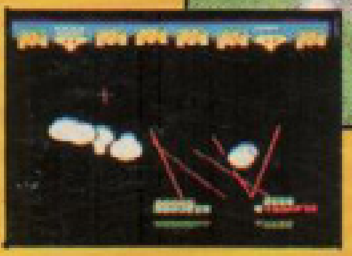
Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

ISSN 0931-5829

BILLIG-SPIELE FÜR
AMIGA und ST
MÜSSEN NICHT »BILLIG« SEIN!

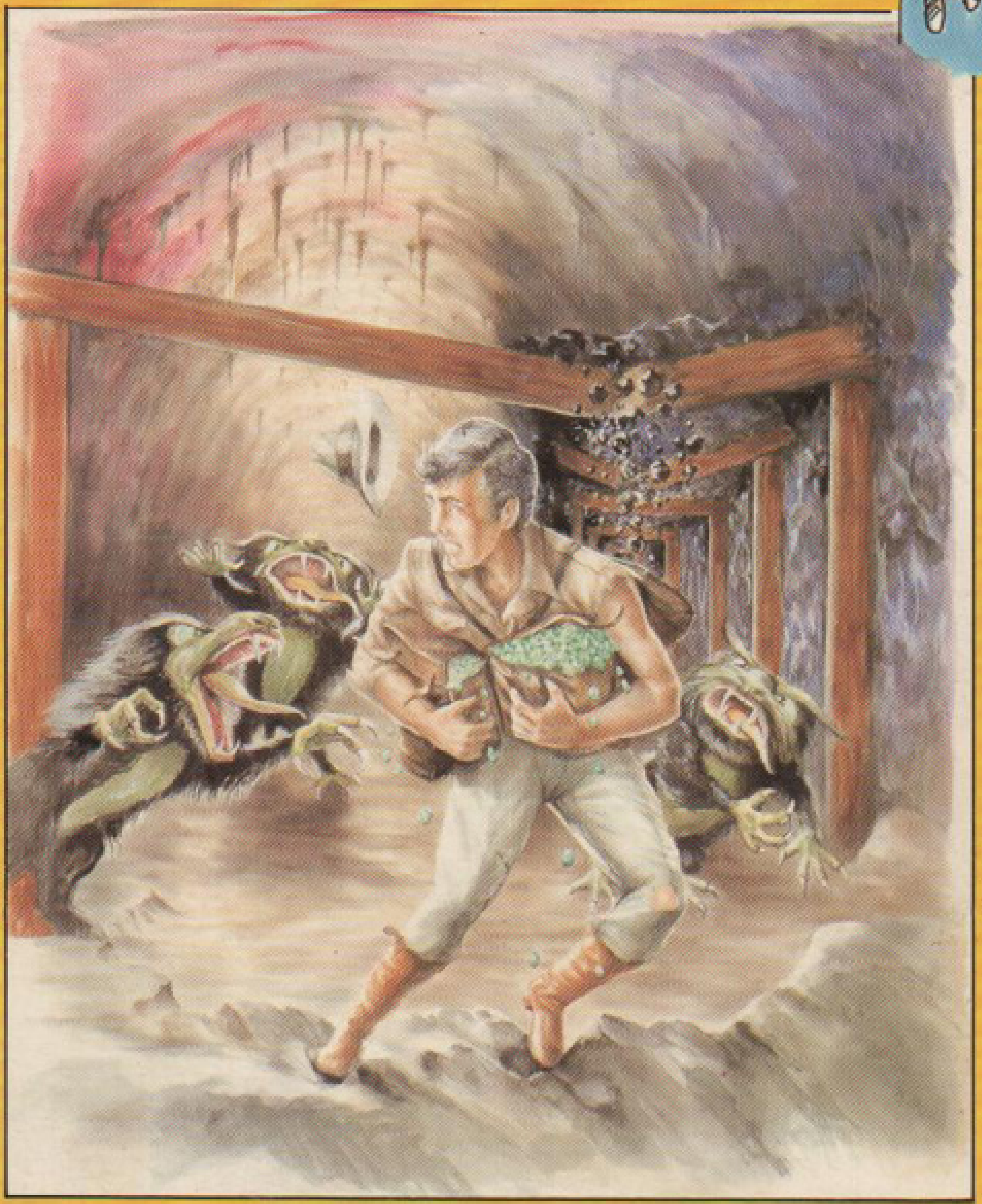


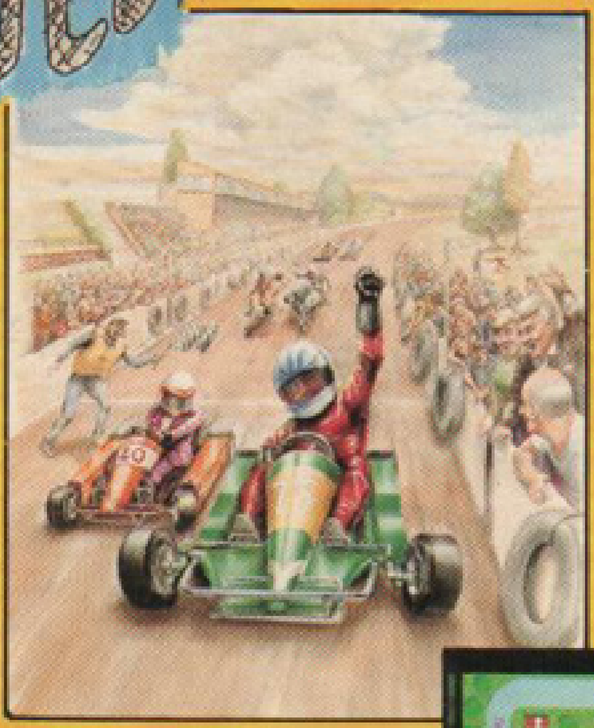




CITY DEFENCE
von Uwe Kühner

Eine schier endlose Zahl tödlicher Laserstrahlen aus dem Weltall kann nur gestoppt werden, wenn Sie zum richtigen Zeitpunkt Ihre Bodenraketen abschiessen, bevor die Städte zerstört werden. 1/2 Spieler; Maussteuerung. **Lieferbar für AMIGA**

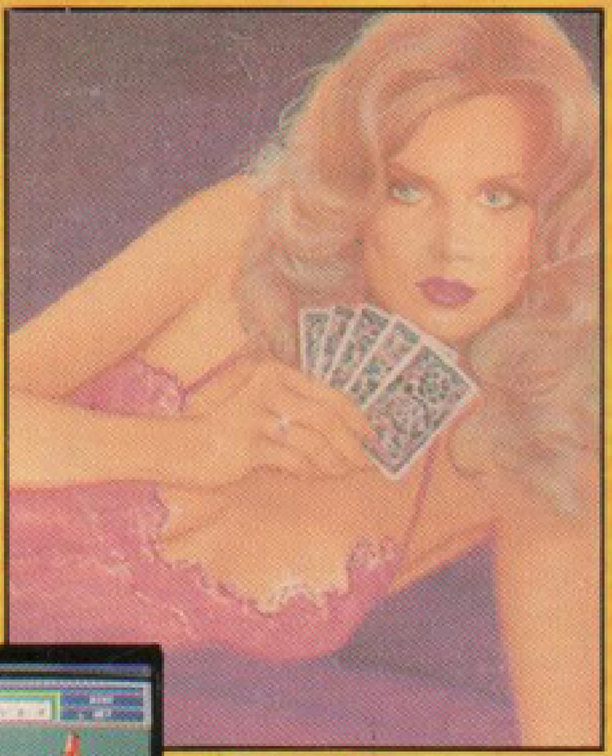






GOKART RACING
von Anco

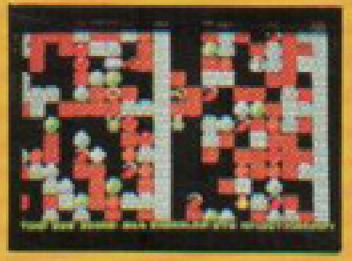
Ein exzellentes Autorennen, bei dem ein echter Champion gefordert wird. Bei unterschiedlichsten Witterungsbedingungen und Strecken müssen Sie vorher Reifen und Übersetzung wählen. 8 Kurse, 1/2 Spieler (gleichzeitig); Joysticksteuerung.
Lieferbar für AMIGA und ST

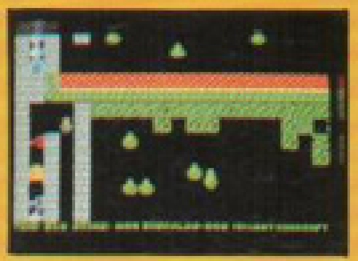


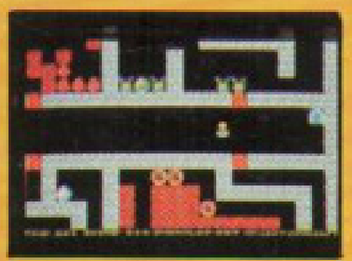


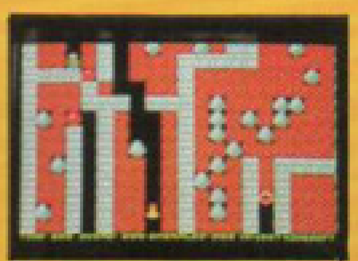
STRIP POKER
von Artworx

Verbringen Sie einen schönen Abend mit einer Runde Strip Poker. Mit Susi und Melissa stehen Ihnen 2 bildschöne, aber spielstarke Partnerinnen zur Verfügung. Bequeme Spielsteuerung mit der Maus. **Lieferbar für AMIGA und ST**



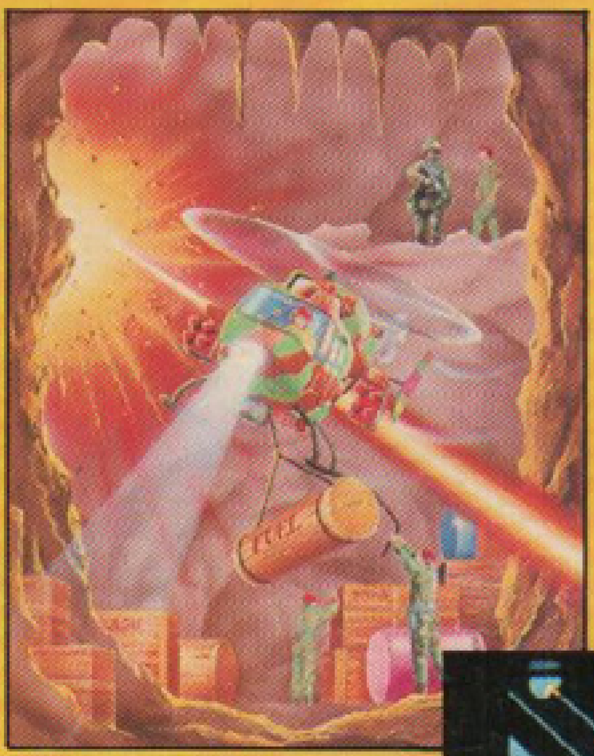






EMERALD MINE
von Klaus Heinz und Volker Wertich

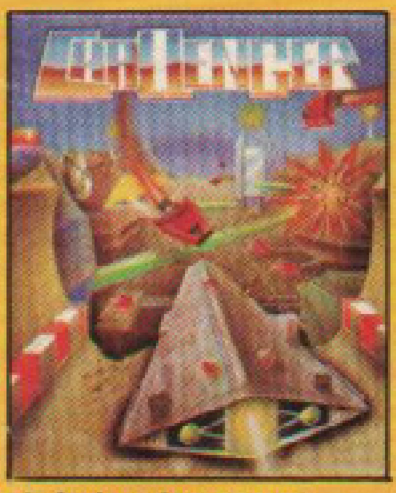
Ein Riesen-Arcade-Adventure mit über 100 Leveln und 2-Spieler-Option (gleichzeitig im Teamwork!); Joysticksteuerung. *"Die flotte Grafik mit witzigen Monster-Sprites und vor allem der Sound gefallen mir sehr gut: Die fetzige Titelmusik und die digitalisierten Sound-Effekte sind exzellent. Das Verblüffendste an diesem tollen Spiel ist aber der sehr niedrige Preis: Wer hier nicht zuschlägt, ist selber schuld." (HAPPY COMPUTER)*
Lieferbar für AMIGA und ST



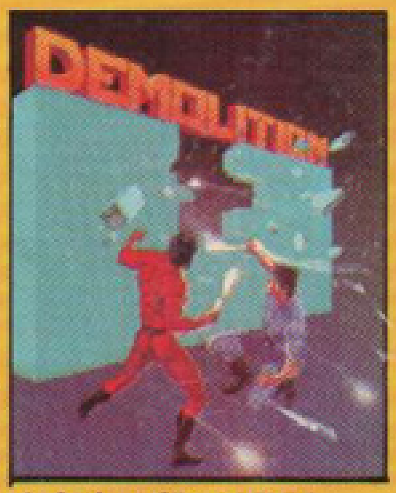


FORTRESS UNDERGROUND
von Andreas von Lepel

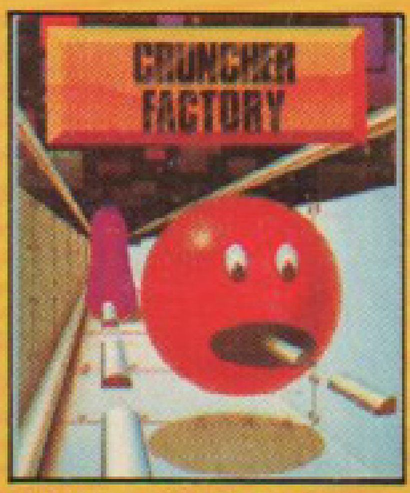
In einer gigantischen unterirdischen Höhle (640 Bildschirme groß) müssen Sie ein feindliches Kraftwerk aufspüren und eliminieren. Aber der Weg dorthin ist lang und gefährlich. Joysticksteuerung.
Lieferbar für AMIGA



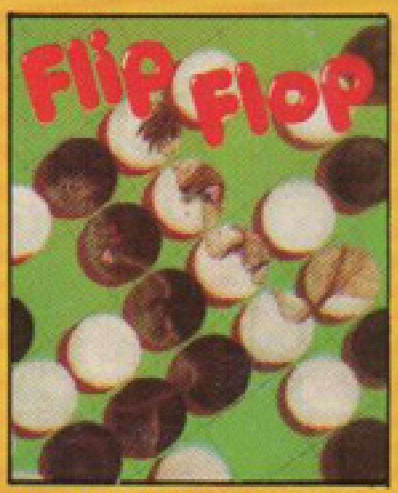
Lieferbar für AMIGA



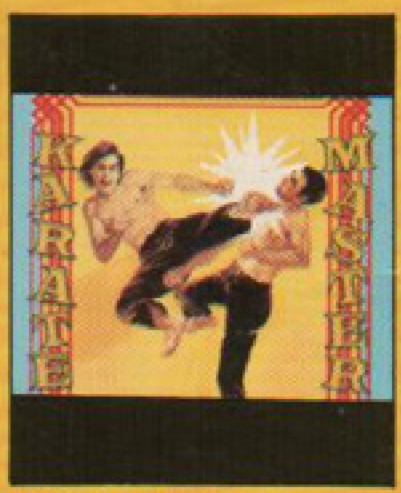
Lieferbar für AMIGA



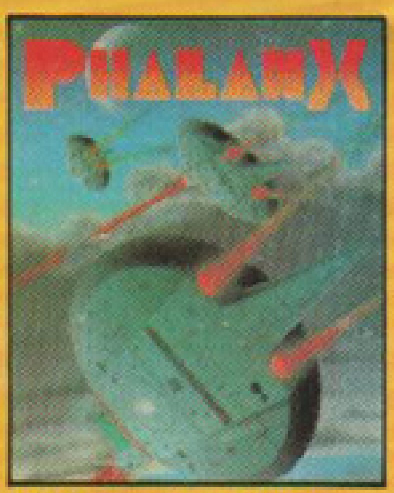
Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für AMIGA/ST



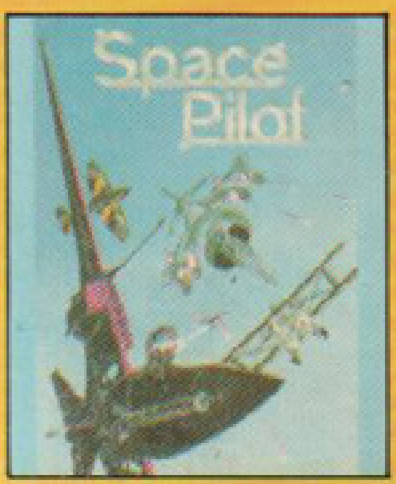
Lieferbar für ST



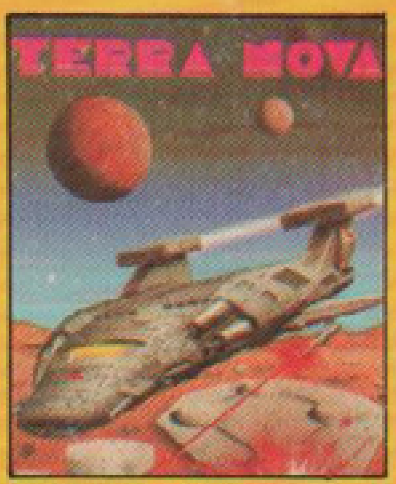
Lieferbar für AMIGA



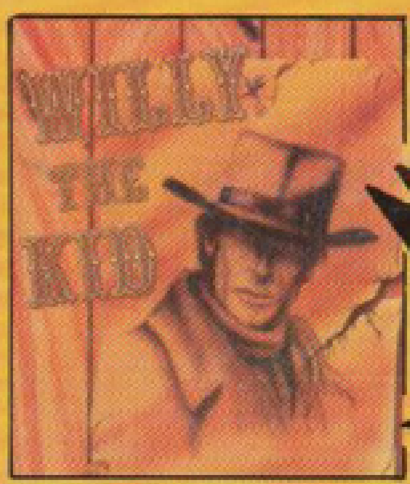
Lieferbar für AMIGA



Lieferbar für ST



Lieferbar für ST



Lieferbar für AMIGA/ST

KINGSOFT-Spiele gibt's überall da, wo es gute Software gibt.

SENSATIONELL
je Spiel nur DM
29.– 95
unverb. Preisempfehlung

SPITZEN-SOFTWARE ...natürlich von

KINGSOFT

MADE IN GERMANY

WANTED
KINGSOFT sucht
PROGRAMMIERER

Bei uns gibt's jeden Monat Neuerscheinungen für Ihren AMIGA und ST - am besten kostenlos den aktuellen Katalog anfordern!
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, Super-Grafik und fantastischen Digisound-Effekten.

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen
☎ 02408/5119 (nicht aufgeben!) Fax 02408-5213